

CHROME

La Guía de Estilo de Cyberpunk, vol. 2

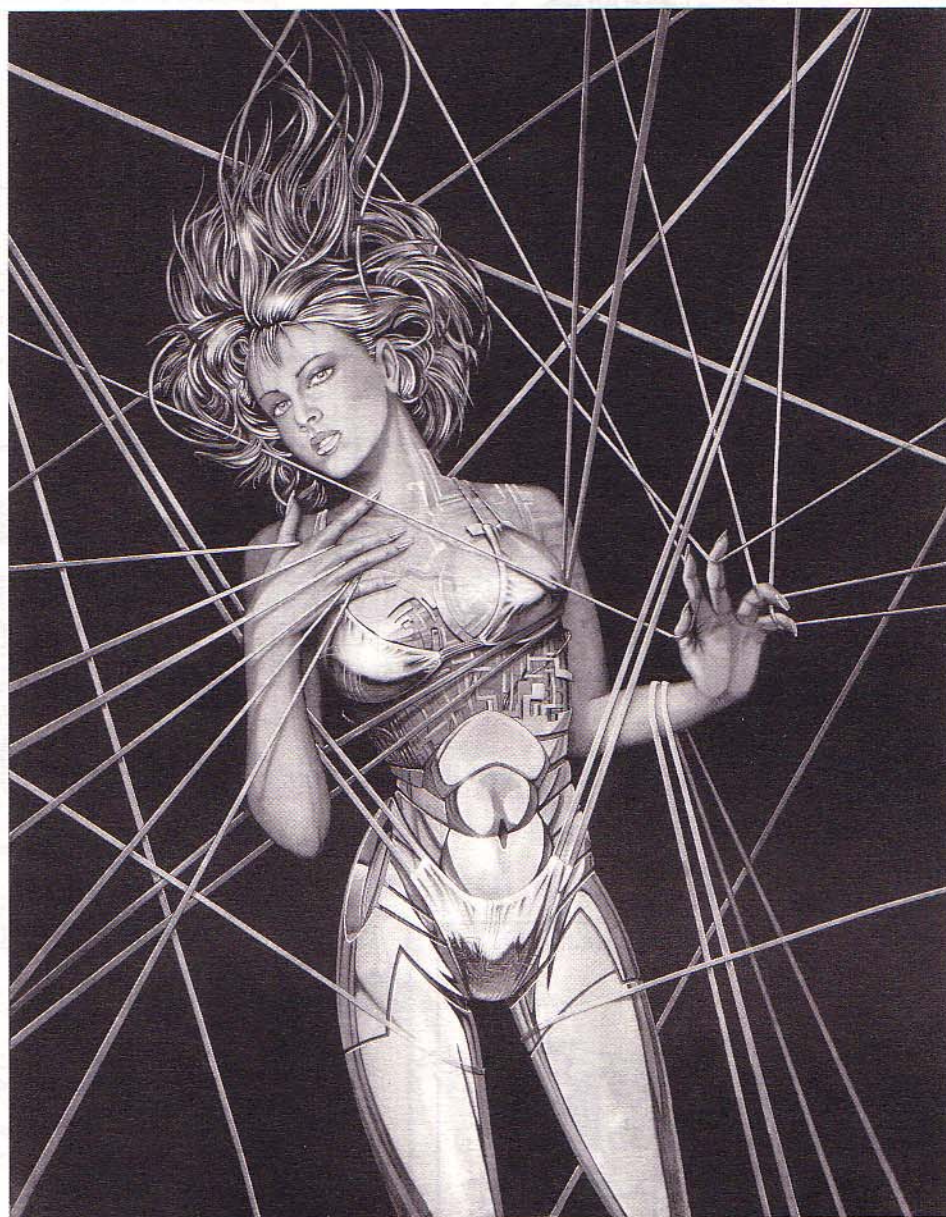


CYBERPUNK

ME

CHROME²E

La Guía de Estilo de Cyberpunk, vol. 2



R. TALSORIAN
GAMES, INC.

MD

CYBERPUNK

CREDITOS

COLABORADORES

Ben Wright
Mike Roter
Jeff Hexter
Marcus Pregent
Craig Sheeley
Mike MacDonald
Ross Winn
Mike Pondsmith
Colin Tipton
Michael Todd

DIRECCIÓN EDITORIAL

Derek Quintanar
David Ackerman
Mike Pondsmith
Mike MacDonald
Lisa Pondsmith

ARTISTAS

Ben Wright
Gloria Yuh Jenkins
Harrison Fong
Tim Eldred

PORTADA

Mike Ebert

DIRECTOR ARTÍSTICO

Matthew Anacleto

GRAFICOS

Mike Pondsmith
David Ackerman
Matthew Anacleto

VERSIÓN EN CASTELLANO

Traducción: César Viteri
Adaptación de Maqueta:

Pedro Arnal

Miguel A. Argudo

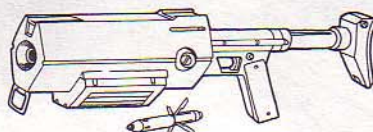
Corrección: Óscar Díaz

**R. TALSORIAN
GAMES, INC.**

Copyright 1996 R. Talsorian Games, Inc.
Cyberpunk y Chromebook2 son marcas registradas de R. Talsorian Games, Inc.
Versión en castellano por M+D.
M+D es un sello editorial de La Factoría de Ideas.

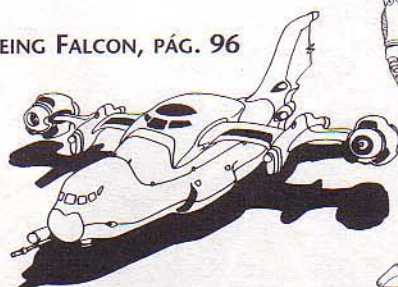
CONTENIDO

CIBEREQUIPO	3
EQUIPO	10
ARMAS	35
EQUIPOS	51
CONVERSIÓN CORPORAL TOTAL	63
VEHÍCULOS	86
EXÓTICOS.....	101
ÍNDICE	111

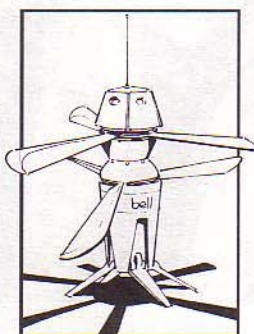


LANZAMISILES MILITECH URBAN,
PÁG. 41

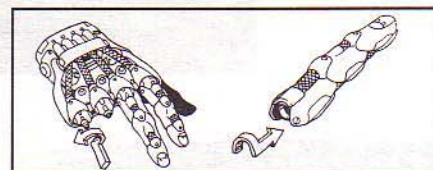
FED-BOEING FALCON, PÁG. 96



CONVERSIÓN CORPORAL TOTAL
ACUARIUS, PÁG. 67

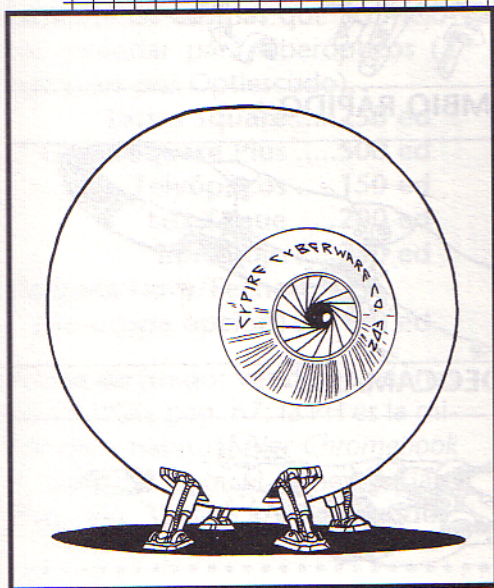


ROTONAVE REMOTA
BELL, PÁG. 31



MONTURAS DE CAMBIO RÁPIDO
DYNALAR, PÁG. 4

CIBEREQUIPO



“Corteja al Cromo, hazte uno con él. Tú lo necesitas y él te necesita. Te volverás más fuerte con la unión.”

-Quess

“Una vez que estés seguro de llevar el Cromo dentro podrás ocuparte de lo exterior. Si no tienes el instinto interior, ni te molestes con los adornos.”

-Akira Takahashi

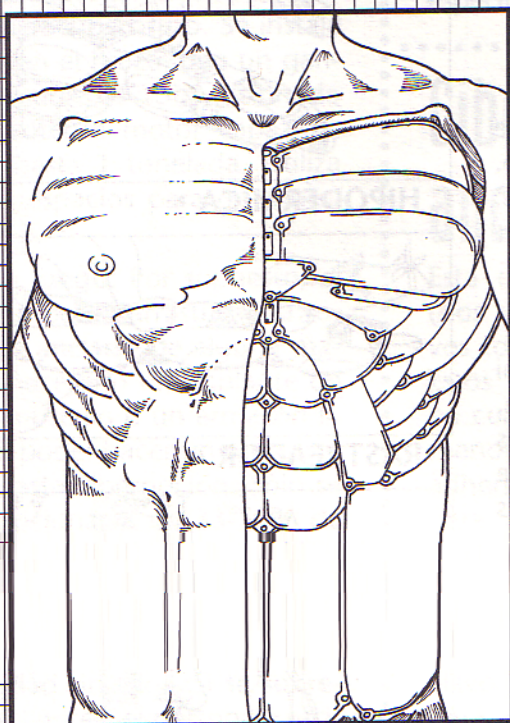
“El punk quintaesencial necesita quincalla quintaesencial. Es una necesidad, tío.”

-Gil Myxx

“Hey, el ciberequipo son como las opciones de fábrica de la humanidad,

¿captas? Heh.”

-Blitz



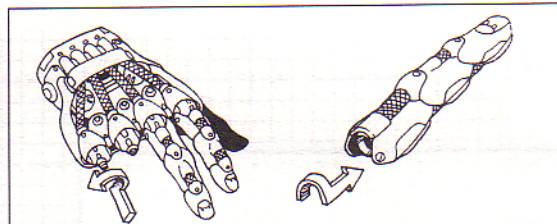
Ciberdedos "Digits" de Dynalar Technologies



La última línea de ciberdedos salida de las mentes de Dynalar Technologies. Compatibles con cualquier mano o brazo cibernético estándar; fácilmente instalables en la tranquilidad de su propio hogar.

Montura de cambio rápido 150 ED

Una práctica montura tipo "insertar y girar" instalada en el nudillo de la cibermano. Cualquier dedo Dynalar puede modificarse para su empleo con una montura de cambio rápido por 20 ed. PH=1.

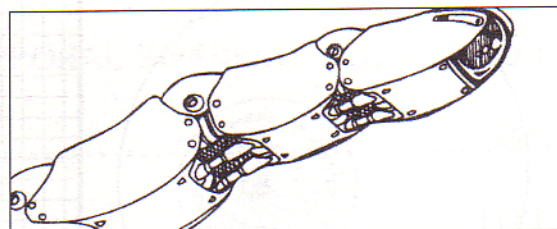


CAMBIO RÁPIDO ♦

Videocámara 400 ED

Diseñada conjuntamente con Kiroshi Optics, este ciberdedo contiene una videocámara en miniatura diseñada para transmitir la imagen a una opción Vídeo Imagen Kiroshi (*Chromebook 1*, pág. 39). Este ciberdedo es ideal para asomarse por las esquinas de forma discreta. PH=2. La videocámara puede tener una de las siguientes opciones:

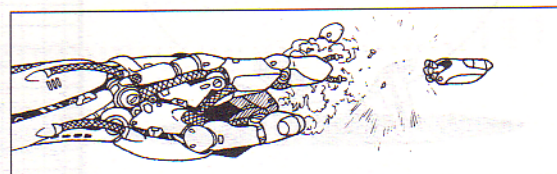
- IR pasivo 200 ed
- Teleópticos (10x) 225 ed
- Luz Tenue 100 ed



VIDEOCAMARA ♦

Granada autopropulsada 200 ED

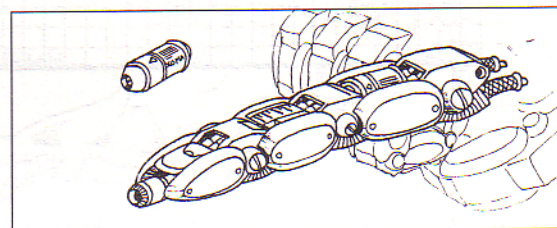
La primera falange del ciberdedo es una granada autopropulsada (alcance 7m). Hace 2D6 de daño a todos los blancos en un radio de 1m. Las granadas de repuesto cuestan 25 ed. cada una. Advertencia: Se considera ciberequipo de mercado negro en la mayoría de las regiones judiciales. HC=2.



GRANADA ♦

Hipodérmica de aire comprimido 200 ed

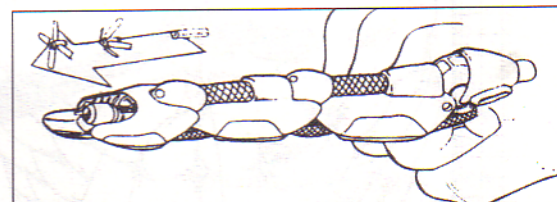
Una "Bones McCoy" en miniatura. El contenedor de droga se inserta en un zócalo que hay bajo el nudillo. Tiene suficiente aire comprimido para 4 inyecciones. Los contenedores de aire cuestan 3 ed. cada uno. Ver drogas disponibles en CP2020, pág. 122. PH=1.



HIPODÉRMICA ♦

Rastreador 300 ed

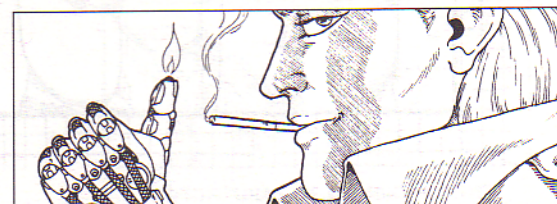
Otro ciberdedo diseñado en compañía de Kiroshi Optics. Contiene un rastreador con un alcance de 3 km. Transmite la dirección y distancia a una pantalla Times Square. Contiene 2 emisores magnéticos que puede lanzar a objetivos situados a distancias de hasta 3m. Los emisores adicionales cuestan 10 ed cada uno. PH=0'5.



RASTREADOR ♦

Encendedor 25 ed

Un encendedor en miniatura. Tiene suficiente combustible para dos horas de uso continuo. Combustible extra 1ed por recarga. PH=2.



ENCENDEDOR ♦

Opciones para Optiescudos Kiroshi

No hacen falta ciberópticos con las nuevas opciones para los Optiescudos de Kiroshi. Las opciones de esta línea son exactamente las mismas que las mejoras estándar para ciberópticos (2 opciones por Optiescudo).



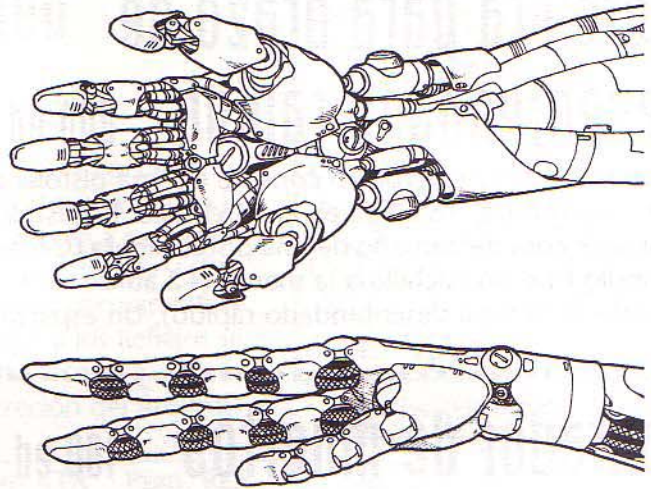
Times Square 250 ed
 Times Square Plus 500 ed
 Teleópticos 150 ed
 Luz Tenue 200 ed
 Infrarrojo 250 ed
 Pantalla Hora/Fecha
 (no ocupa opción) 100 ed

Notas de Juego: Ver descripciones en *CP2020*, pág. 67; la PH es la mitad de la habitual. Ver *Chromebook 1*, pág. 38 para el Times Square Plus, pág. 31 para los Optiescudos.

CABESTRANTE 500 ed

Opción para ciberbrazo. Se instala un torno en el brazo, con un gancho y un cable de 15m accionado por un potente motor capaz de arrastrar hasta 1 tonelada. Utiliza todos los espacios para opciones. PH=1D6+3.

Notas de juego: Por supuesto, el usuario no podrá arrastrar una tonelada sin anclarse de alguna manera. Es necesario un implante de hueso y músculo o un armazón lineal para poder hacer un uso completo de esta ciberopción. Sólo se puede funcionar a un 33-50% de la capacidad sin ellos. Si se sobrepasan los límites, el personaje recibe 1D6 de daño y su TCO se reduce 1 punto durante 1D6 días debido a la sobrecarga de los músculos y ligamentos.



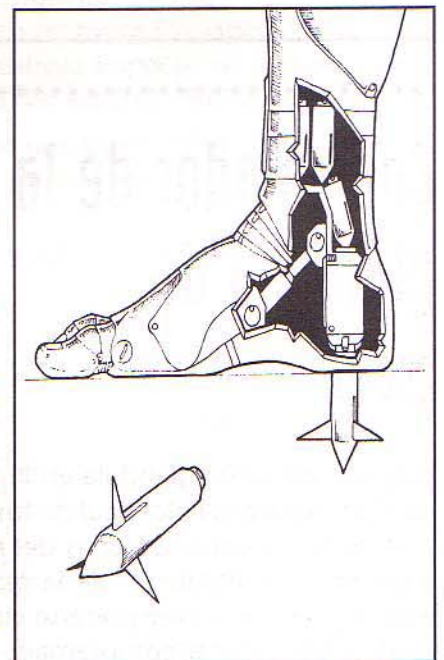
Cibermanos exclusivas Cytech 900 ed

La última línea de cibermanos de Cytech incluye manos con tres, cuatro y seis dedos, así como cibermanos con articulaciones que pueden doblarse en cualquier dirección. ¿Piensas que tu ciberbrazo es demasiado gris y ordinario? Cytech puede ayudarte a destacar en la multitud.

Notas de juego: El principal efecto que estas cibermanos tienen en el juego es en el ámbito de la capacidad de los ciberdedos. Las articulaciones dobles proporcionan un +1 a las tiradas de Esquivar/Eludir para escapar de ataduras. Cytech ofrece un servicio de personalización, que incluye el chapado con metales preciosos y la reconfiguración de las articulaciones y dedos según lo que se especifique. Los efectos especiales quedan a discrección del Árbitro.

Ciberpies con anclaje 400 ed

Esta opción para ciberpierna (dos espacios) tiene unos clavos con ganchos desplegables. Estos clavos pueden penetrar en cualquier cosa de CP 12 o menos. Pueden utilizarse para adherirse a una superficie o para evitar ser derribado. El clavo de anclaje se desprenderá cuando desees moverte de nuevo. Este mecanismo puede utilizarse 4 veces antes de tener que reponer los clavos. Precio: 120 ed. PH=3.

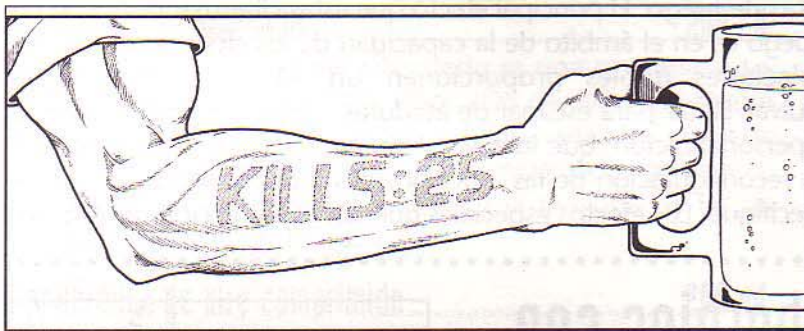


Pistolera para brazo de desenfundado rápido 200 ed

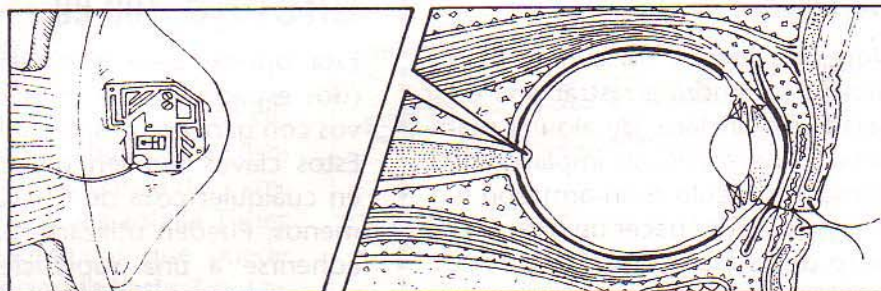
Esta opción para ciberbrazo consiste en una pistolera con resorte disimulada, instalada en el antebrazo. La pistolera envía cualquier cosa del tamaño de una pistola ligera (Capacidad de disimulo P) o un cuchillo a la mano (+2 adicional a Iniciativa cuando se declara desenfundado rápido). Un espacio. PH=0.

Contador de muertos 100 ed

Seguro que has matado a mucha gente, pero los macarras callejeros te siguen fastidiando. ¿Qué puedes hacer? Quizá deberías divulgar algo tu pericia para sacarte a esos pandilleros de encima. De forma parecida a un reloj subcutáneo, un Contador de Muertos muestra en letras luminosas y llamativas: "Muertos: XXX" (cualquier número de tres dígitos que introduzcas con una tecla especial). El letrero puede ser de cualquier tamaño comprendido entre 5x5 y 15x15 centímetros, y puede estar colocado en cualquier parte. La cifra que realmente aparezca depende de tu honradez, pero si tienen dudas acerca de su veracidad, ¿por qué no te lo preguntan, eh? PH=1, Cirugía: I.



Controlador de la glándula de color 250 ed



Hay una pequeña glándula en la parte de atrás del ojo que generalmente sólo funciona una vez en la vida: cambiando el color azul de tus ojos (el color de los ojos de TODOS los bebés humanos) a su color adulto a las seis u ocho semanas del nacimiento. Con el controlador (una pequeña unidad eléctrica que estimula el funcionamiento de la glándula), puedes cambiar el color de tus ojos a casi cualquier color del espectro sin tener que ponerte ciberópticos. El cambio requiere 1D6 minutos para hacer efecto, y los colores deben estar preprogramados en la unidad, PH=1, Cirugía: S.

Lanzador tri-dardo

CYPHIRE 300 ed

Se instalan tres lanzadardos entre los nudillos de la cibermano. Cada uno contiene un dardo que hará 1D6/2 de daño (blindaje a 1/3). Los tres dardos pueden dispararse simultáneamente o por separado. Son silenciosos y pueden estar envenenados o untados con droga. PH=1D6/2.

Enlace de acceso para memoria mojada 200 ed

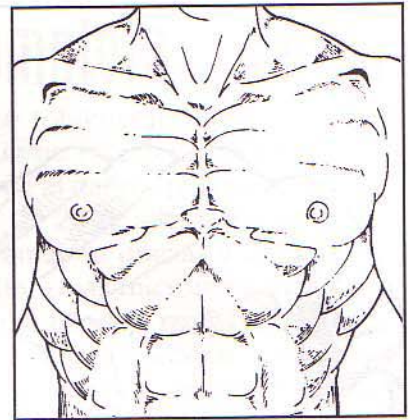
Este coprocesador permite al propietario de una Memoria Mojada conectar mentalmente con ella sin cables de interface, buscando la información cuando la necesite. Esta información no se "sabe" como sucede con los chips MRAM, sino que tiene que buscarse exactamente como en un ordenador. Un personaje está esencialmente "conectado" cuando accede, y como tal está relativamente indefenso. PH=1D6/2, Cirugía: S.



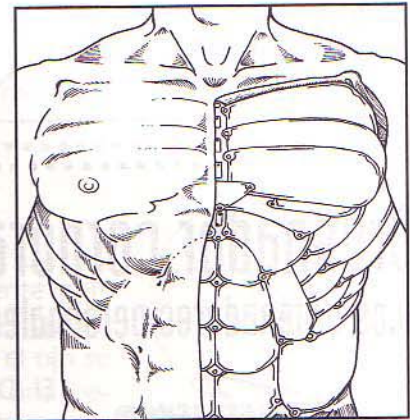
Blindaje subcutáneo graduado (torso)

Adaptado de la vieja versión (CP2020), y ligeramente alterado para proporcionar a aquellos que prefieren la discreción la oportunidad de ser discretos en lo que se refiere a sus mejoras personales, puede obtenerse en una gran variedad de grosores y CPs. Todos requieren cirugía Crítica. La pérdida de Atractivo es permanente y no puede remediarse con cirugía plástica. La penalización a los Reflejos se ha podido eliminar utilizando materiales orbitales de alta tecnología. (precio x 8 por cada -1 de REF que quieras eliminar, a discreción del Árbitro).

CP	PH	PRECIO	DIF. DETECTAR	PÉRD.ATR	PÉRD. REF
6	1D6/3	350	Imposible (35+)	Ninguna	Ninguna
8	1D6/2	500	Imposible (32)	Ninguna	Ninguna
10	1D6/2+1	650	Imposible (30)	Ninguna	Ninguna
12	1D6	800	Muy Difícil (25)	Ninguna	Ninguna
14	1D6+2	1000	Muy Difícil (25)	Ninguna	Ninguna
16	1D6+3	1100	Difícil (20)	Ninguna	Ninguna
18	2D6	1200	Difícil (20)	-1 (50%)	Ninguna
20	2D6+2	1450	Media (15)	-1	-1
22	3D6	1750	Fácil (10)	-2	-2



Pecho (vista exterior)



Pecho (corte quirúrgico)



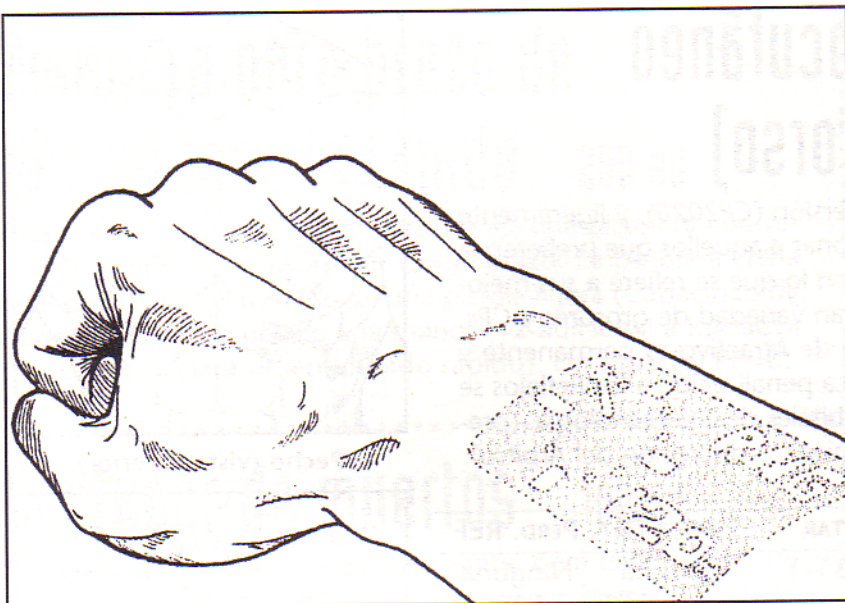
Blindaje subcutáneo (cráneo)

Hey, tu cráneo no tiene partes móviles, al menos no en los lugares importantes, ¡como justo encima de tu cerebro! Así que, ¿por qué no te implantas blindaje subcutáneo en la parte principal del cráneo? Te protegerá como casco en todos los aspectos (hay una posibilidad de 1-4 en 1D10 de que un ataque en la cabeza impacte en una zona desprotegida, como el rostro o el cuello; sujeto a decisión del Árbitro). Requiere cirugía IM.

Notas de juego: Poner blindaje subcutáneo en tu rostro y cuello parece una buena idea, ¿verdad? Pues no lo es. El grosor medio de la piel del rostro es menos de 1,25 cm. Es posible añadir una capa de 0,75 cm de tejido de kevlar rígido en el torso o el cráneo, pero no en tu cara.

CP	PH	PRECIO	DIF. PARA DETECTAR	PÉRDIDA DE ATR
4	1D6/3	300	Imposible (35+)	Ninguna
6	1D6/2	550	Imposible (30)	Ninguna
8	1D6	750	Muy Difícil (25)	Ninguna
10	1D6+2	1000	Difícil (20)	Ninguna
12	1D6+3	1200	Media (15)	-1 (50%)*
14	2D6	1400	Fácil (10)	-1

* Porcentaje de sufrir la pérdida



Ordenador corporal Zetatech 1.750 ed

¡Los ordenadores personales llevados al extremo lógico!



El Ordenador Corporal es lo último en microcomputadores; ¡un ordenador tan pequeño que puede ser implantado en un cuerpo humano, pero tan potente como un Libro-E! Una

unidad del tamaño de un encendedor grande se implanta en el torso, y se abren enlaces hasta el Neuroprocesador del usuario mediante nanocirujanos. La energía se la proporcionan dos turbinas sanguíneas microfinas, implantadas en las arterias pulmonar y femoral.

El Ordenador Corporal tiene funciones y capacidades iguales que las de un Libro-E. (No hay ranura para chips, pero puede leer los conectados en el Zócalo de Chips o en un reproductor de chips enchufado a unos Conectores Interface.) Requiere una pantalla Times Square Plus (o Vídeo Imagen) y Ciberaudio para funcionar (puede conectarse a un HUD Kiroshi, pero sin audio). Se pueden adquirir sistemas protegidos contra señales electromagnéticas, pero esta opción no puede ser añadirse posteriormente. Pueden equiparse con CompuMods y otras modificaciones, pero los sensores van aparte; pueden instalarse en un cibermiembro (normalmente utilizando 1/3 de un espacio para opciones cada uno) o llevarse por separado y conectarse con un cable especial y un multiprocesador (50 ed). Por 125 ed, puede conectarse a la Memoria Mojada, proporcionando memoria adicional (y un modo fácil de ver lo que llevas ahí).

Notas de juego: Si la unidad no está protegida contra señales electromagnéticas, un impacto de un arma de microondas borrará (70 % de posibilidades) la memoria del Ordenador (pero no una Memoria Mojada conectada) e infligirá 1D6-2 de daño adicional por retroalimentación y quemaduras. PH=1D6+4, Cirugía: IM.

Pantalla subdermal 250 ed

Para aquellos que no disfrutan de un Times Marquee estándar, o de cualquier otra opción de lectura directa, esta pequeña pantalla de cristal líquido se inserta bajo la carne de algún área corporal fácilmente accesible, generalmente junto a la muñeca. En brillantes caracteres luminosos pueden leerse hasta cinco líneas completas de texto deslizante a la vez. La pantalla no funciona con Times Square Plus o Vídeo Imagen. PH=1d6/2, cirugía: S.

Mejora nanoóptica 1.500 ed

Para los que os repugna reemplazar vuestros ojos naturales, ¡estos nanocirujanos especializados os permiten reconstruir vuestras retinas y nervios ópticos por casi nada! Estos nanoides funcionan SÓLO en ojos naturales. Proporcionan al personaje la capacidad de percibir el espectro Infrarrojo y Ultravioleta, y añaden un +2 a la visión nocturna.

Notas de juego: Reduce las penalizaciones por oscuridad; ver CP2020, pág. 32. El proceso dura una semana y el personaje se queda ciego durante 5D10 horas tras el tratamiento (la ceguera comienza 2D6 horas tras la inyección) debido a que los nanocirujanos desmontan tu retina y la reconstruyen añadiendo una rejilla de cristal líquido parcialmente recubierta de fibra óptica. PH=1D6/2, Cirugía: I.

Vampiros retráctiles

Creados varias veces por encargo por Sycust, las patentes resultantes fueron transferidas a una compañía subsidiaria de producción de ciberequipo a gran escala, Cyphire Cyberware. La mandíbula inferior y superior debe ser extraída y reconstruida para incorporar los huecos de los resortes. Hay versiones con capacidad de mordisco ampliada y dientes alargados, modificando las mandíbulas para permitir que se abran lo suficiente como para meterse una pelota de béisbol con comodidad. Los dientes retráctiles miden entre 1,85 y 2,5 cm.

Nota: Los dientes alargados cuentan como un cuchillo a efectos de perforación de blindaje.

- Vampiros retráctiles o Sonrisa de Tiburón: 500 ed, PH=2D6+2, Cirugía: IM

- Caninos Alargados (1D6/2+1 de daño, mordisco más profundo): 1000 ed, PH=3D6+2, Cirugía: CR

- Sonrisa de Tiburón con Dientes Alargados (1D6 de daño): 1400 ed, PH=4D6, Cirugía: CR.

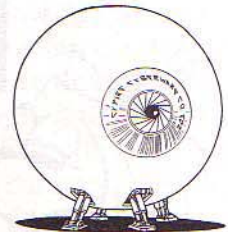
Placa corporal completa

6.800 ed

Es un "caparazón" exoesquelético totalmente blindado, sin reconstrucción interna alguna. El cuerpo entero se recubre con un material cerámico híbrido, resistente al daño y poroso para poder transpirar. **Todo** el cuerpo recibe CP 20 (y además se vuelve resistente a los gases y al deslumbramiento gracias a unos filtros), pero sufre un -3 a REF y -1 a sigilo. Unas micromáquinas nanotecnológicas reparan el daño que el blindaje recibe al ser perforado al ritmo de 1 punto diario. La placa corporal completa es muy obvia, y hace que el cyborg parezca una persona metálica o de plástico (los rasgos y efectos visuales varían). La apariencia se reduce a la mitad; puede recuperarse mediante diseño y escultura corporal. Debido a los mecanismos de mantenimiento, esta forma de blindaje **sólo** puede aplicarse al **cuerpo entero**. PH=8D6, Cirugía: Crx2; mantenimiento anual 680 ed.

Ojo remoto 1.500 ed

Una idea extraña y particularmente perturbadora creada por la compañía Cyphire Cyberware. A una orden interna, el ojo se desprende y puede colocarse en una pequeña montura con patas magnéticas cubiertas con velcro (una pieza estándar que se suministra junto con el ojo). ¡Entonces empieza a transmitir imágenes al usuario como si este estuviera viendo desde esa posición! Debes tener una pantalla receptora o la opción Vídeo Imagen en tu otro ojo. El Ojo Remoto sólo dispone de UN espacio para opciones. El alcance de transmisión son 100 metros. PH=3D6 por ojo, Cirugía: IM.



Tejido dérmico mejorado

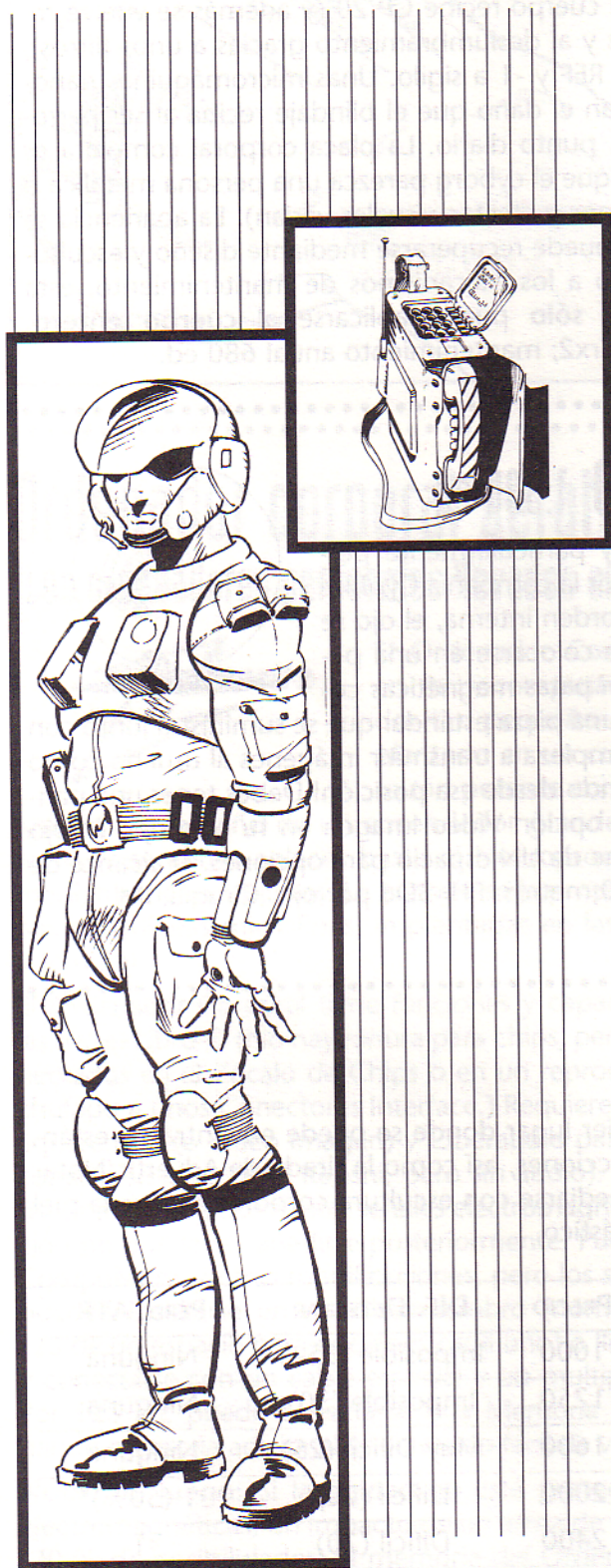
Hay Tejidos Dérmicos de mayor o menor CP casi en cualquier lugar donde se puede encontrar el estándar. Debajo están los costes y la PH para las diferentes protecciones, así como la tirada de Advertir/Notar necesaria para detectarlas. La pérdida de ATR no puede remediarse con escultura corporal porque la piel alterada tiene el aspecto y el tacto de la goma rígida o el plástico.

El Tejido Dérmico puede ser reforzado para alcanzar diferentes niveles pagando el coste completo del nuevo nivel. (p.e., si tienes CP 8 y quieres CP 12, pagas el precio completo de CP 12). Recuerda, el Tejido no puede ser rebajado o eliminado sin someterse a un tratamiento que cuesta lo mismo en términos de tiempo y dinero que el tratamiento original, ¡así que escoge con cuidado!

CP	PH	PRECIO	DIF. DETECTAR	PÉRD. ATR
6	1D6	1000	Imposible (35+)	Ninguna
8	1D6+1	1250	Imposible (30)	Ninguna
10	1D6+3	1600	Muy Difícil (25)	Ninguna
12	2D6	2000	Difícil (20)	-1 (50%)*
14	2D6+2	2400	Difícil (20)	-1
16	2D6+4	2750	Media (15)	-2

* Porcentaje de sufrir la pérdida

EQUIPO



“Sea lo que sea lo que necesites, lo puedes encontrar aquí. El último Chromebook tiene todo lo necesario para la calle. Están los programas cruciales para los Netrunners. Para todos los Rockeros y Rockeras hay cajas de ritmos y guitarras programables. Disponemos de las armas más mortíferas para los Mercenarios. Nuevas cámaras para los Periodistas, y ropa ejecutiva letalmente callejera para los hombres de negocios con actitud. Si eres un Cyberpunk, entonces necesitas Cromo. Si llevas el Límite dentro, entonces necesitas el mejor Límite que tus euros puedan comprar para el exterior.”

**-Carga de Datos del Chromebook de
Junio del 2020.**

“Hey, ¿podrías prestarle unos euros a un colegui que está pasando una mala racha?”

**-El Bogie, jefe de la banda de
posadores Bogart.**

Nutrisuplemento Biotechnica 10 ed

Esta bebida rica en nutrientes producida por Biotechnica proporcionará un alimento alternativo para todos aquellos que no tienen tiempo para molestarse con la comida. El Nutrisuplemento no sólo proporciona todas las vitaminas esenciales, sino que también suprime el hambre. Bebe una sola botella de Nutrisuplemento al día y no necesitarás ningún otro sustento. Disponible en distintos sabores. Peso 0,5 Kg.

Notas de Juego: El Nutrisuplemento sólo se puede usar de forma continuada durante una semana, porque no cubre adecuadamente todas las necesidades del cuerpo. Transcurrido ese tiempo, el personaje perderá 1 punto de TCO por semana.

BIOTECHNICA

Perfume Ninfa 200 ed

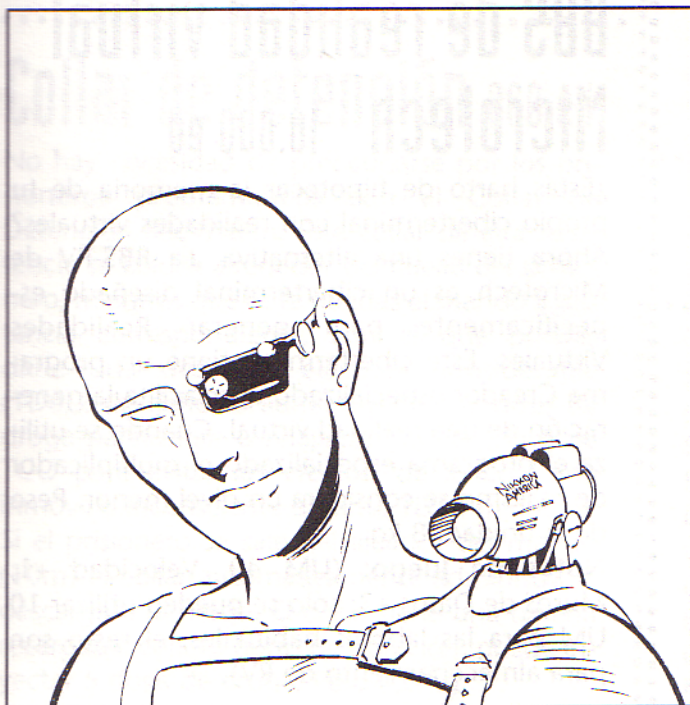
Por fin un perfume que va más allá de lo estético. Nuestro nuevo perfume Ninfa contiene feromonas especiales que estimulan los centros sexuales del cerebro. Cualquier miembro del sexo opuesto que aspire tu olor se sentirá instantáneamente atraído por ti. Disponibles fragancias para hombre y mujer. Ninfa es lo más parecido a un filtro amoroso que ha logrado Biotechnica.

Notas de Juego: +2 a las tiradas de Persuasión o Seducción contra miembros del sexo opuesto.

Analizador ambiental Geotech 400 ed

Esta unidad compacta y portátil puede detectar e identificar el nivel y dirección de contaminación radiactiva y biológica en un radio de 7 metros. El analizador también proporciona una lectura constante de la pureza del oxígeno de la zona. También tiene un sistema de alarma auditivo, de modo que no hay necesidad de vigilarlo constantemente. El aparato dispone de un adaptador para corriente alterna y una batería recargable de 12 horas de duración. Peso 1 kg.

Cámara autónoma Nikkon América 1.000 ed



La nueva Cámara Autónoma de Nikkon América no es como esos viejos modelos que se llevaban en la cabeza, sino que va montada en el hombro del usuario. Este a su vez lleva un monóculo visor inalámbrico que muestra las imágenes recibidas por la cámara. Si el usuario gira la cabeza la cámara sigue su mirada automáticamente. También puede dejarse en una posición fija mientras el usuario mira hacia otro lado. Puesto que el visor es inalámbrico, la cámara puede separarse del arnés del hombro y dejarse en algún sitio o utilizarse para echar un vistazo a la vuelta de la esquina. La Cámara Autónoma es ideal para reporteros de campo que siguen la pista de una historia importante. Tiene una batería recargable con una duración de 12 horas. Peso 2 kg.

Notas de Juego: El visor sin cables tiene un alcance de 15m. La cámara está hecha para soportar un trato duro, y tiene una CP de 8.



Campo protector Secsystems 750 ed



¡Rockeros! ¿Estáis hartos de ser acosados por fans demasiado entusiastas? Probad si el nuevo Campo Protector de Secsystems es de vuestra talla.

Consiste en un arnés delgado y ligero que se lleva bajo la ropa. El aparato emite un campo estático de alto voltaje de 2 metros de diámetro. Si alguien entra en esta zona recibe una pequeña descarga desalentadora (no hay daño, tirada media de FRI para volver a acercarse). Si se acercan a menos de medio metro recibirán una bastante más considerable (1D6/3 de daño, FRI difícil). El Campo no afecta a su portador. (Pero no ocurre lo mismo con los aparatos electrónicos que pueda estar utilizando en ese momento. Los efectos quedan a discreción del Árbitro). Las baterías tienen suficiente energía para 5 horas de uso continuado. La baterías de repuesto cuestan 6 ed cada una. Peso 1,5 kg.

Cuaderno electrónico Mead

860 ed

Este ordenador portátil transformado tiene 6 megabytes de RAM, un disco duro de 30 megas, una pantalla a color del tamaño de una página entera, un fax celular interno, un dictáfono digital y un escáner manual externo para copiar documentos o imágenes a la memoria. Es muy sólido (CP 4), y tiene un adaptador para corriente alterna y una batería recargable de 12 horas de duración. Peso 2,5 kg.

Videófono Datatel 150 ed

Es más que un simple teléfono, el Videófono también envía imágenes. Este modelo tiene una función de protección de llamadas, control de enfoque y zoom, fax integrado y contestador. **Notas de Juego:** Los videófonos se puede encontrar en una gran variedad de tamaños; pueden ser tan pequeños como un ordenador portátil u ocupar una pared entera (400 ed).



BBS de realidad virtual Microtech 10.000 ed

¿Estás harto de hipotecar la memoria de tu propio cyberterminal con realidades virtuales? Ahora tienes una alternativa. La BBS-RV de Microtech es un cyberterminal diseñado específicamente para generar Realidades Virtuales. Este cyberterminal tiene un programa Creador especializado que facilita la generación de una realidad virtual. Cuando se utiliza el programa especializado el multiplicador de realismo se considera un nivel menor. Peso de la unidad: 8 kg.

Notas de Juego: (UM 40, Velocidad +1, Muros de Datos +3; sólo se pueden utilizar 10 UM para las labores habituales, el resto son para almacenamiento de RV).

Maleta criogénica portátil Frostech 250 ed

La CrioMaleta Frostech es una caja de 60x60x30 cm ideal para transportar y conservar órganos y tejido. Perfecta para mensajeros de bancos de cuerpos o miembros de Trauma Team, la CrioMaleta puede mantener y conservar tejido humano hasta un máximo de doce horas. Tiene una batería recargable de 24 horas de duración y también se puede enchufar a cualquier toma de corriente estándar. La CrioMaleta es muy duradera y resistente al daño. Peso 2 kg. **Notas de Juego:** PE=5, CP=10.

Batería portátil 100 ed

Un acumulador portátil que puede proporcionar electricidad durante 6 horas a cualquier aparato de 110 voltios. Es recargable, y se carga en tan sólo 2 horas. Ahora cualquiera de tus aparatos puede ser completamente portátil. Peso 2 kg.

Cibercámara remota Kiroshi Optics 350 ed

Perfecta para vigilancia o seguridad, está diseñada para usarse con la Vídeo Imagen de Kiroshi (*Chromebook 1*, pág. 39), enviando directamente la imagen de la Cibercámara. Es la solución ideal para estar en dos lugares a la vez. Del tamaño de un puño, tiene un alcance de 2 km. Puede enchufarse a cualquier toma de corriente estándar, y tiene una batería recargable para 24 horas de uso. Peso 1 kg.

Collar de detención 260 ed

No hay necesidad de preocuparse por los prisioneros problemáticos con el Collar de Detención SecSystem. Este collar de alta resistencia se coloca alrededor del cuello del prisionero, mientras que tú te quedas el mando a distancia correspondiente, con el que puedes darle una descarga eléctrica considerable (1D6/2 de daño) o administrarle una dosis de droga paralizante o relajante (Tirada Difícil de TCO para evitar los efectos, de lo contrario inmóvil o inconsciente durante 1D10 minutos). Si el prisionero se sale del alcance del mando (10m) el collar automáticamente administra la descarga o la droga. El collar tiene una batería recargable con 48 horas de duración; puede inyectar 5 dosis de droga. Peso 0,5 kg.

Devocionario DDI 120 ed

¡Porque Dios no puede esperar y porque tampoco tú deberías hacerlo! Los tiempos y la tecnología cambian. Cómo todo lo demás, la religión se ha visto forzada a adaptarse. En los viejos tiempos la gente tenía tiempo para visitar los lugares de culto, pero la vida apresurada de hoy no deja tiempo para los placeres de la renovación espiritual. Ahora, Digital Divinity Inc. lleva la Casa de Dios a ti. Cada Devocionario es una unidad del tamaño de un billetero que conecta a su usuario instantáneamente con un sacerdote ordenado de su fe. La pequeña pantalla de vídeo permite una orientación religiosa personalizada. El Devocionario patentado de DDI está aprobado por el Consejo Ecuménico Mundial.

"Una vez, cuando estaba atrapado en un callejón, usé mi Devocionario para pedir a mi sacerdote ayuda espiritual. Y me la dió -especialmente al aparecer acompañado por los Santos Padres del Cañón Acelerador Perpetuo para salvar mi alma pecadora. La religión puede ser reconfortante para un creyente."

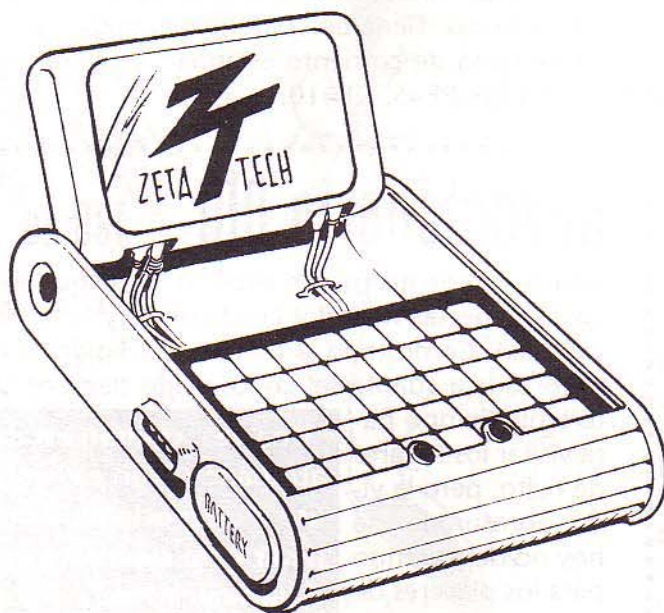
- Ripperjack

Cerradura magnética 300 ed [+80 ed con cámara]

Si te ves obligado a pasar la noche en un lugar poco seguro, necesitas la nueva Cerradura Magnética de SecSystems. Es un cepo magnético, portátil y resistente que se puede utilizar con cualquier puerta. Admite como opción una cámara de fibra óptica que permite ver lo que hay al otro lado. La cámara puede funcionar con energía solar o con una batería recargable de 12 horas. No habrá sorpresas desagradables con la Cerradura Magnética SecSystems. Peso 1 kg.

Notas: CP=15, Dificultad para abrirla = 25+.

Ordenadores y periféricos



Microordenador Zetatech

"LIBRO-E" 100 ED

¡El máximo de datos con el mínimo volumen!

Tan importante como una cartera, tan común como un reloj, los ordenadores de la gama Libro-E de Zetatech (y cientos de otros modelos de una plétora de competidores) pueden encontrarse casi en cualquier parte en el 2020. El Libro-E es un ordenador de bolsillo de 15,4 por 7,6 por 1,3 cm, con teclado y una ranura para chips, alojado en una carcasa cerámica (disponible en varios colores de diseño). Capaz de funcionar 5 horas antes de que sea necesario cambiar las baterías, este sistema emplea un procesador de cristal líquido (una CPU con una INT efectiva de 1) que puede alardear de 12 UM de memoria programable. La CPU de cristal líquido puede ejecutar programas de uno en uno, pero es imposible utilizar un Libro-E para labores de netrunning. La ranura para chips admite chips digitales de audio además de los chips estándar, e incluso puede procesar vídeo (aunque la pantalla es un poco pequeña para eso.) Existe una versión cibernética por un incremento del 40% en el precio (140 ed), y añade +2 a cualquier tirada de habilidad de INT o TEC. Puesto que puede aceptar multitud de accesorios, se encuentran en la calle muchas versiones personalizadas, desempeñando las funciones de detectores de micrófonos, unidades encriptadoras, biomonitores y destripacódigos. ¡Perfecto para el Cyberpunk que se mueve!

Miniordenador EBM

"PCX" 900 ED

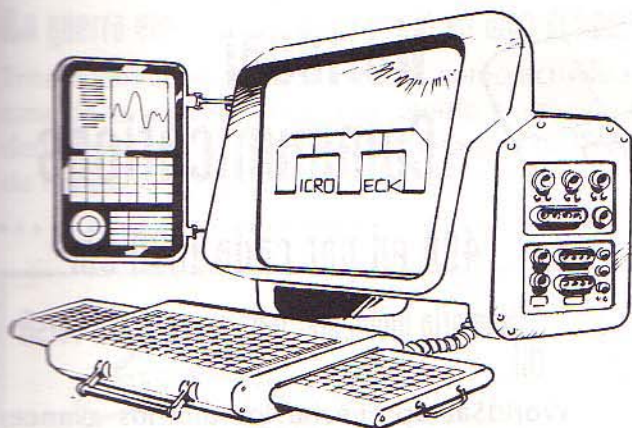
¡Todavía el más potente, todavía el más popular!

Este conocido sistema portátil está alojado en una carcasa de plástico resistente a impactos (disponible en varios colores) con un asa plegable para facilitar su transporte, y el paquete completo mide 5,1 por 35,6 por 51 cm y pesa 1 kg. Puede funcionar conectado a la red eléctrica o a una batería recargable interna de 2 horas de duración. El núcleo procesador del PCX es un superchip multitarea (considerarlo como una CPU con una INT de 2) que gestiona un banco de almacenamiento de 25 UM. El superchip puede ejecutar dos programas a la vez, pero esta unidad no se puede emplear para labores de netrunning. Los puertos duales para chips de la unidad pueden aceptar y reproducir cualquier tipo de chip digital, permitiendo al PCX actuar como reproductor de audio y vídeo. El teclado sensible al tacto y la pantalla de alta definición pueden plegarse para transportarlo, o quitarse para reemplazarlos con otros periféricos. EBM también comercializa una versión que incluye una interfaz cibernética de serie, disponible a cambio de un aumento de precio del 40% (el Ciber-PCX cuesta 1.200 ed y añade +1 a cualquier tirada de habilidad de INT o TEC que pueda ser asistida por ordenador). Aunque se puede afirmar que es el modelo portátil más popular del siglo XXI, la gama PCX todavía sufre la competencia de productos similares comercializados por Microtech, ARC, Mitsubishi y otros. Prácticamente todos los hogares tienen un miniordenador como este, ¡y también son muchas las fábricas de mala muerte y los talleres de armas clandestinos que han empleado estos bebés!

Terminal Microtech IIKL-4

1.200 ed

¡La potencia de un mainframe en tu mesa!



Considerado por algunos el ordenador personal más versátil hoy en día en el mercado, el IIKL utiliza un chip óptico multiproceso avanzado 90689 (considéralo como INT 3) como procesador central, convirtiéndolo en uno de los ordenadores personales más potentes actualmente en el mercado. Con 40 UM y la capacidad de ejecutar hasta tres programas simultáneamente (No, macarra, este tampoco lo puedes emplear como ciberterminal.), es popular por su elevada capacidad para el diseño (CAD/CAM) y el dibujo. Con sus dos ranuras para chips, dos puertos SCSI-4 y protocolos internos que le permiten leer y escribir datos de chips de audio, vídeo y danza cerebral, también es habitual en los estudios de grabación alternativos, puesto que puede controlar el estudio entero mediante su puerto MIDI, ¡y codificar datos en hasta 20 grabadores simultáneamente! Incluye una pantalla de vídeo de 60x60 cm, sonido estereofónico y teclado ampliado. Hay una versión cibercontrolable (+40% al precio), y existen gran cantidad de periféricos. **Nota:** el IIKL es más o menos del tamaño de un ordenador de sobremesa actual... se puede transportar, pero sólo en una maleta grande. Muy común en emisoras de radio piratas, en estudios de grabación underground y editoriales.

Microordenador Teletronics

"Libro negro" 250 ed

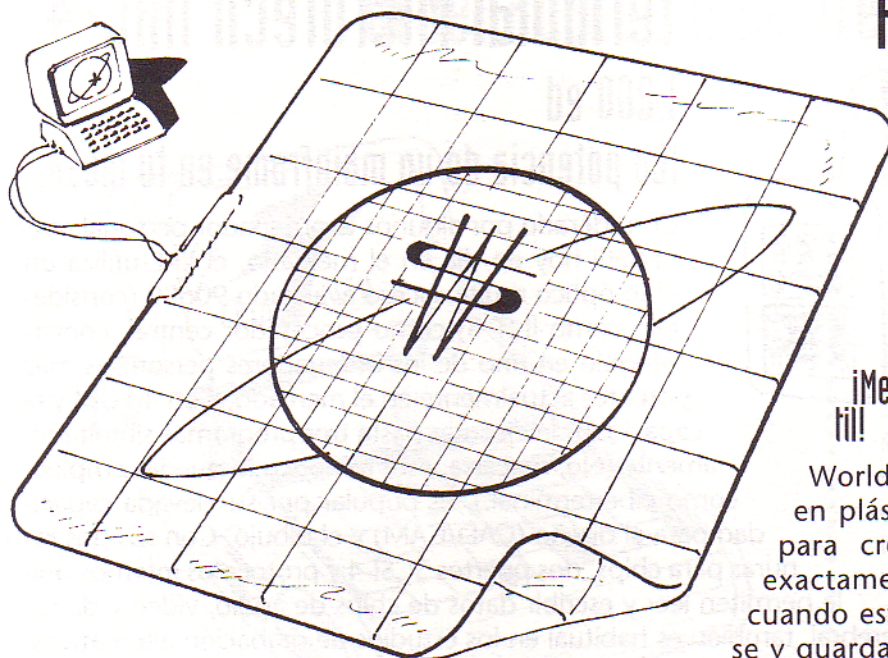
¡El procesador policial portátil que pone a los criminales en su sitio!

Diseñado como sistema informático compacto para patrulleros urbanos, es del tamaño y forma de un ordenador de bolsillo común, y puede encontrarse en la cadera de prácticamente todos los policías del 2020 (a veces está integrado en el salpicadero de un coche patrulla). Tiene las capacidades de un microordenador estándar (ver el Libro-E de Zetatech, página 14), y dispone de modificaciones policiales. Tiene un enlace de comunicaciones celular que le permite acceder de modo inmediato a las bases de datos de la Red. Su extremo izquierdo tiene una ranura en la que se pueden leer las bandas magnéticas de los permisos de conducir y de armas, y su parte frontal tiene un escáner óptico sensible al calor para identificación de huellas dactilares. La pequeña videopantalla puede emplearse para visualizar fichas policiales, y su diminuta impresora láser permite imprimir una multa o citación en unos segundos. Aunque está chipeado para conectores interface, dispone de un pequeño teclado auxiliar. Se encuentra alojado en una carcasa de Kevlar casi indestructible. ¡Puede resistir el impacto de un Magnum .357 (CP 15)! Está protegido contra microondas e IEM.

Procesadores de lenguaje

¡Lleva tu sistema a la cuarta generación!

Microtech ofrece ahora actualizaciones posventa compatibles con cualquier sistema informático, que proporcionan reconocimiento de voz completo y comprensión del lenguaje hablado. ¡Lleva tu unidad al Parts'N'Programs más cercano, y por el 40% del precio original de tu ordenador podrás olvidarte de teclados y protocolos para siempre! **Nota:** Hay versiones de Microtech del PCX y del Libro-E con estos procesadores ya instalados (el precio es sólo un 20% más de lo habitual). Los procesadores pueden también adquirirse por separado e instalarse en 1D6/2+2 horas con una tirada de electrónica de 25 o más.



Pantalla flexible™ Worldsat Communications

400 ed por cada 1000 cm²

¡Memoria molecular para una imagen versátil!

WorldSat aprovecha los últimos avances en plásticos con memoria y la fibra óptica para crear la Pantalla Flexible. Funciona exactamente igual que una videopantalla cuando está desplegada, pero puede enrollarse y guardarse en un bolsillo, o donde quieras.

Tiene pequeñas superficies adhesivas en la parte de atrás que permiten fijarla al suelo o a la pared (o al techo) mientras se utiliza como pantalla de ordenador. La Pantalla Flexible puede utilizarse incluso colgada de un perchero o apilada en un montón, aunque habrá cierta distorsión en la imagen.

Serie "experto" de Programas de habilidades informáticas Direct Dataware

Estos programas vienen empaquetados en pequeñas cajas de plástico, con un folleto de instrucciones y el software almacenado en chips estándar (1 UM por chip, cada nivel de habilidad ocupa un UM). Debido a la cantidad de UM que suponen, los programas deben almacenarse en la memoria del ordenador para emplearse. Estos programas se suman a las habilidades de INT del usuario, pero requieren cierto tiempo para ejecutarse (un segundo por nivel de habilidad), a diferencia de los chips MRAM. Los programas de habilidades disponibles incluyen *Antropología, Botánica, Buscar Libros, Conocimiento del Sistema, Contabilidad, Diagnosticar Enfermedades, Experto (diferentes materias), Física, Geología, Historia, Idiomas, Matemáticas, Política Corporativa, Química, y Zoología*. **Nota:** Los ordenadores de sobremesa también pueden ejecutar programas de Utilidades de Netrunner (cuya función y precio se describen en las reglas de *Cyberpunk*), Chips de Reconocimiento Visual (*Chromebook 1*, pág. 76), ¡e incluso pueden almacenar pequeñas realidades virtuales! 200 ed para el Nivel 4, +100 ed por cada +1 adicional hasta Nivel 8.

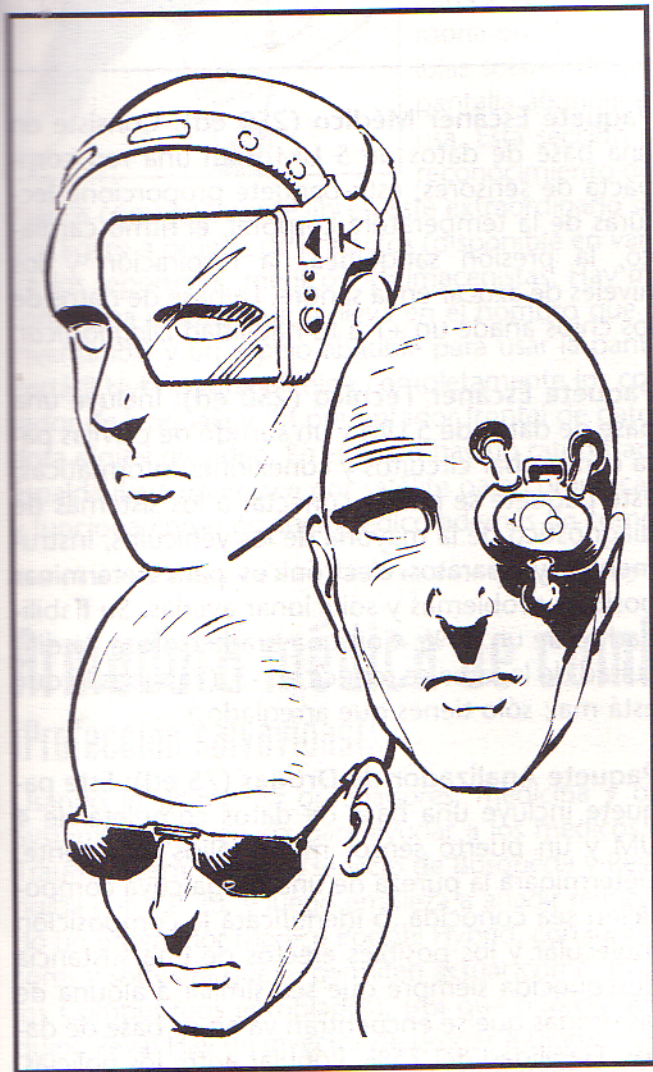
Inforreloj "Tesorero" Datatel 55 ed

Elegantemente diseñado y acabado en negro brillante, el Tesorero es un reloj digital resistente ante agresiones del entorno, con 26 funciones (calendario, hora mundial, cronómetro, fases lunares, termómetro, barómetro,...), que contiene un microchip de almacenamiento de alta densidad (1 UM). Conectable a cualquier ordenador mediante un cable de fibra óptica, puede utilizarse para guardar información delicada en un lugar muy seguro. Adviértase que este reloj no puede ejecutar programas de habilidades o utilidades, dado que no tiene procesador.

Escudo de datos Tritech (20% del coste del ordenador)

La guerra electrónica se convierte en algo del pasado!

Tritech ofrece el escudo de datos como actualización para su sistema informático. Reemplazando la carcasa de la unidad con una de plomo y aleación híbrida, y escudando los componentes delicados, su ordenador puede inmunizarse a los efectos de IEM, las Microondas, y el equipo Tempest. Este servicio puede realizarse en su Parts'N'Programs local (o en 1D6+2 horas con una tirada de Electrónica de 25).



Presentador frontal de datos Hiroshi Optics

(150 ed la montura auricular, 200 ed el monóculo)

Puede conectarse a cualquier ordenador para obtener lecturas visuales totalmente accesibles. Tanto la montura auricular como el monóculo presentan una imagen en color en el campo de visión del usuario, pero no ocultan el mundo exterior. Esto permite pleno acceso al poder del ordenador sin que el usuario tenga que apartar la vista de lo que está haciendo. Está aprobado por los médicos de Trauma Team (que conectan monóculos de presentación frontal a sus escáneres médicos), quienes lo consideran "un salvavidas". También es útil para técnicos, cirujanos, trabajadores de cadenas de montaje, y muchos otros que necesitan tener acceso a información visual a la vez que atienden su trabajo. Reduce las tiradas de *Advertir/Notar* en -3. Existe una versión especial para agentes de seguridad corporativa (también disponible en el mercado negro) por 300 ed: un display frontal cuyo aspecto es el de unas gafas de espejo. Se conectan a un ordenador de bolsillo mediante un fino cable que sale de la patilla; las gafas superarán cualquier inspección casual (*Advertir/Notar* 20 o más para detectar el cable).

Unidades MÓDEM Datatel

[conexión de fibra óptica 200 ed, conexión celular 1200ed]

¡Los módem de Datatel son lo que necesitas para obtener el acceso universal definitivo! Añadiendo un cable con clavija o un transmisor celular, tu ordenador puede conectarse a la Red y acceder a bases de datos, boletines electrónicos, la red de DataTerms, servicios de Infocomp y a una selección casi infinita de recursos. Videos de alquiler, publicaciones electrónicas, juegos, conciertos rockeros por red y shareware de todo el mundo están a tu alcance con estas expansiones. **Nota:** aunque tu ordenador esté chipeado para conectores interface, sigues sin poder emplearlo para labores de netrunner. ¡Cómprate un cibermodem ya!



Compumods™ Zetatech

¡Esteroides para tu ordenador!

¡Ahora puedes modificar tu ordenador para adaptarlo a tu estilo de vida! ¿Te preocupa que el subdirector de la oficina de al lado ponga micrófonos en tu mesa? Necesitas un CompuMod. ¿Parece enferma tu mascota diseñada genéticamente? Necesitas un CompuMod. ¿Esa maldita cerradura electrónica está retrasando tu operación negra? CompuMod. ¡Estos paquetes de modificaciones para ordenadores son intercambiables, baratos, y completamente legales en la mayoría de los estados! Utilizables con la mayoría de los ordenadores portátiles o de bolsillo.

Paquete Analizador de Voz (200 ed): Este paquete incluye un programa de 3 UM y un pequeño micrófono. Añade +2 a *Percepción Humana* e *Interrogar* tras obtener una muestra apropiada de la voz en una situación tranquila.

Paquete Detector de Mentiras (400 ed): Este paquete incluye un programa de 3 UM, una almohadilla sensora, y una pequeña aguja sonda. Coloca el sensor y la sonda al brazo del informante, y las luces verdes y rojas empezarán a emitir destellos. Este analizador del ritmo cardíaco y el flujo sanguíneo tiene un 65% de fiabilidad. Si se emplea junto con un Analizador de Voz la fiabilidad sube al 75%.

Paquete Detector de Micrófonos (200 ed): Este paquete consta de un programa de 2 UM y un escáner de señales. Detecta y localiza pinchazos telefónicos y micrófonos (si están transmitiendo) en un radio de 6m con un 80% de fiabilidad.

Paquete Interferidor de Micrófonos (200 ed): Este paquete consta de un programa de 1 UM y un transmisor. Emite ruido electrónico en una gran banda de frecuencias, con lo cual anula cualquier señal que pueda estar enviando un micrófono. Funciona en un radio de 10m; fiabilidad 80%.

Paquete Detector de Radares (150 ed): Este paquete consta de un programa de 2 UM y de un escáner de señales. Emitirá un pitido si detecta la presencia de alguna señal de radar, localizando además la fuente. Es fiable en un 60%.

Paquete Rastreador de Señales (300 ed): Consiste en un programa de 2 UM y un escáner de señales. Este aparato portátil de alta sensibilidad buscará las señales enviadas por pinchazos telefónicos y micrófonos (si están transmitiendo), siguiéndolas hasta su fuente con un 80% de fiabilidad.

Paquete Escáner Médico (250 ed): Consiste en una base de datos de 5 UM y en una red compacta de sensores; este paquete proporciona lecturas de la temperatura corporal, el ritmo cardíaco, la presión sanguínea, la respiración y los niveles de azúcar en la sangre. La base de datos de los chips añade un +1 a tu habilidad *Diagnosticar*.

Paquete Escáner Técnico (250 ed): Incluye una base de datos de 5 UM y un surtido de clavijas para comprobar circuitos y conexiones informáticas; este paquete se puede conectar a los sistemas de diagnóstico de la mayoría de los vehículos, instrumentos y aparatos electrónicos para determinar posibles problemas y solucionar averías. Su fiabilidad es de un 60%. Con una tirada exitosa, la dificultad de la tarea se reduce en -3. (Ya sabes lo que está mal; sólo tienes que arreglarlo.)

Paquete Analizador de Drogas (75 ed): Este paquete incluye una base de datos completa de 4 UM y un puerto sensor multianálisis inteligente. Determinará la pureza de una droga cuya composición sea conocida, o identificará la composición molecular y los posibles efectos de una sustancia desconocida siempre que sea similar a alguna de las drogas que se encuentran ya en su base de datos. Fiabilidad del 75%. Popular entre los policías, que suelen añadirlo a sus Libros Negros.

Paquete de Operaciones de Crédito (250 ed): Consiste en un programa de 1 UM y una ranura para chips especial. Esta unidad puede emplearse para realizar transacciones con dinero electrónico de una cuenta de banco a otra. (Hace falta un módem de algún tipo para esto.) Aunque técnicamente es necesario poseer una licencia comercial legítima para poder tener este paquete, los arregladores suelen apañárselas para obtener uno para su ordenador de bolsillo (*Moverse en la Calle o Conocimiento de la Calle 22 o más*).



Ordenador Portátil Hybrid™

1000 ed/1400 ed chipeado

¡Difuminando la línea entre el cuerpo y la máquina!

Mitsubishi y Raven Microcyb llevan la portabilidad al último nivel con su nueva línea Hybrid™, los ordenadores que se llevan puestos. El modelo estándar funciona como un ordenador portátil (ver EBM PCX, página 14), pero se lleva encima de los hombros y en torno a la cintura. El banco de memoria de 25 UM se encuentra en los hombros, junto con la batería y las células solares de reserva. Hay un teclado especialmente adaptado con una pantalla abatible en la cintura, lo que deja las manos libres mientras no se usa. Esta sección puede ser eliminada y sustituida por un display frontal y reconocimiento de voz o por sistemas operativos cibernéticos para dejar las

manos completamente libres. Este extraordinario sistema de 2,1 kg. de peso se aloja en una carcasa de plástico ligero a prueba de impactos (disponible en varias combinaciones de colores de moda), y es popular entre los reporteros, médicos, y almacenistas. Hay muchos modelos adaptados para aplicaciones específicas, como una unidad que se lleva en el hombro que incluye lector de código de barras en el antebrazo (para inventarios) y un espejo abatible para usar la pantalla de cristal líquido. Otra versión especial es el Médico Portátil Hybrid, que elimina completamente los componentes de la cintura y emplea en su lugar un procesador de lenguaje y un presentador frontal de datos con auriculares, micro de recepción vocal y una grabadora digital de vídeo. En el brazo hay un ratón track-ball y sensores corporales, mientras que la unidad de la espalda lleva un enlace por satélite para comunicarse con los hospitales. El Médico Portátil cuesta 2500 ed, y funciona como escáner médico además de como ordenador portátil.

Armadura médica de combate Medicgear

3.400 ed

¡Protección salvavidas!

Usando lo último en ordenadores, medicina y blindajes, la MedicGear de Bodyweight Systems está diseñada para ayudar a los médicos dondequiera que estén. ¡Aprobada por Trauma Team, Inc. y el servicio de Búsqueda y Rescate de Night City! Parte de una coraza rígida con CP 20, y luego empieza a añadir refinamientos. En la estructura está incorporado un ordenador Médico Portátil Hybrid, con funciones adicionales. Se le han añadido sensores y software que le permiten actuar como analizador de drogas y escáner técnico (ver los CompuMods apropiados), ¡Así que puedes descubrir qué se ha metido y qué ciberequipo lleva! Hay un inyector de drogas integrado en un apéndice extensible colocado en el brazo izquierdo (En el módulo de la muñeca y antebrazo se pueden almacenar 10 drogas distintas, cinco dosis de cada una). Un bolso en la cintura contiene varias vendas de presión y otros pertrechos, además de una máscara y un pequeño depósito de oxígeno (para unos 30 min.). Hay un aerosol de piel montado en la muñeca derecha, amén de una grapadora dérmica. Para casos extremos, las palmas de los guantes pueden electrificarse, permitiendo su uso como resucitador (y como táser, a -2 para impactar). Hay suficiente carga para tres intentos. Dispone de gran número de bolsillos y receptáculos para que el médico pueda adecuar completamente su equipamiento a sus necesidades. Finalmente, se puede instalar una pistola anestésica junto a la muñeca derecha (o en la cadera derecha), ¡permitiendo abatir a pacientes especialmente ingobernables! (ver P-1135, CP2020, pág. 63, con 1/2 del alcance, 8 proyectiles, y PA 0. Normalmente está cargada con dardos anestésicos/adormecedores.) La MedicGear tiene CE -3. Da +2 a todas las tiradas de medicina efectuadas "in situ", debido a la gran cantidad de información e instrumentos disponibles.



Detectores y equipo de seguridad

Analizador de voz Chivato® 200 ed

¡Tu auténtico soplón de bolsillo!

Esta unidad portátil de Teletronics registra cambios minúsculos en los patrones y el tono de voz y los coteja con los parámetros preestablecidos. Una vez tomada una muestra de la voz del sujeto mientras dice la verdad o está relajado, será capaz de reconocer las variaciones en la modulación. Es del tamaño de un paquete de cigarrillos, y usa una pequeña pantalla para mostrar las desviaciones de la voz, añadiendo un +1 a *Percepción Humana* e *Interrogar* del usuario. Hay una versión preparada para conectores interface (250 ed) que puede monitorizarse a través de una Pantalla Times Square, de forma que el usuario no tenga que mostrar abiertamente la unidad mientras la tenga conectada (el mejor efecto se logra con conectores situados en la muñeca).

Vibraventanas CCI BRL-3014 120 ed

El vibrador más útil de todos los tiempos. [¡NO!]

¿Cansado de que la gente escuche tu conversación a través de las ventanas? ¿Harto de la gente que utiliza micrófonos láser para grabar todo lo que dices? No hay problema. El vibraventanas (cortesía de los chicos de Communication Control Inc.), es un pequeño aparato que al pegarse en una ventana (con el parche adhesivo reutilizable de su dorso), provoca un temblor microscópico del vidrio (o del plexiglás, o del cristal blindado...) que desbarata las vibraciones que se utilizan para "oírte". ¡Ya puedes hablar apasionadamente durante la cena, gracias a CCI!

Micrófonos láser Arasaka "Komaku" 250 ed [350 la versión fija]

¿No puedes entrar a colocar un micro? ¿Tienen una ventana? No hay problema. ¡Con el nuevo sistema de micrófonos de transducción láser Komaku, puedes oírles como si estuvieras allí! El Komaku hace rebotar un láser de baja potencia ultranítido en la ventana, recogiendo las vibraciones provocadas por cualquier conversación. Una potente CPU transforma estas vibraciones de nuevo en voces. Es tan preciso que puedes distinguir acentos, tonos e incluso matices en los patrones de voz. Hay tres versiones disponibles. La primera está diseñada para parecer un polímero de un disparo, con 50m de alcance. La segunda puede montarse en un muro o cornisa, tiene una grabadora de 4 horas integrada, y un alcance de 75m. La tercera puede instalarse en un ciberbrazo (1d6+2 PH, 400 ed, 60m). Los sonidos captados pueden ser dirigidos al ciberaudio o a grabadoras externas o internas. Puede usarse para hacer tiradas de *Percepción Humana* acerca de cualquier conversación que se espíe, debido al potente procesador (aunque a -5, debido a la falta de pistas visuales). Obtener micrófonos Komaku requiere normalmente una tirada Difícil de *Conocimiento de la Calle* (o *Move en la Calle*) o una tirada Media de Recursos, debido a su utilidad. A los ejecutivos no les gusta que la gente les escuche.

Detector de micros 200 ed

Olvida al Gran Hermano - ¡Todo el mundo te vigila!

El detector de micrófonos portátil de Communications Control Incorporated detecta pinchazos telefónicos y micros (siempre que estén transmitiendo de forma activa) en un radio de 6m con un 80% de eficacia, indicándole al usuario si está "frío" o "caliente" con tonos de frecuencia variable. Es del tamaño de un paquete de cigarrillos.

Anulador de micros 200 ed

¡Los mata bien muertos!

Este transmisor portátil de los chicos de Communications Control Incorporated emite ruido electrónico aleatorio en una amplia banda de frecuencias, anulando cualquier señal que pueda estar emitiendo un micro (también perturbará cualquier emisión de radio excepto las de las radios de seguridad). Funciona en un radio de 10m con una eficacia del 80%, y es del tamaño de un paquete de cigarrillos.

Pinchador de líneas Omega™ de Trittech 1.400 ed

¡El último grito en equipo de vigilancia!

El Omega es lo mejor que hay en cuanto a equipo de vigilancia telefónica (aparte de ser el dueño de la compañía telefónica, claro). Cuando se enchufa a la caja de conexiones de un edificio, puede controlar hasta 10 líneas simultáneamente y grabar hasta 24 horas de conversaciones en un chip de datos estándar (8 horas de videófono o de transmisión de datos). ¡Puede incluso escuchar y grabar conversaciones allí donde haya un teléfono! Mejor aún, puesto que la unidad tiene su propia fuente de alimentación y no extrae energía alguna de la línea en uso, es más difícil de detectar que otros pinchadores del montón. ¡Omega...aunque tu objetivo espere ser vigilado, no puede esconderse de él!

El Omega es realmente todo lo que parece y más. Incluso puede enviar una copia de cada conversación a otra línea (por ejemplo la tuya) cuando el chip está lleno, o realizar una transmisión relámpago (datos comprimidos a alta velocidad, requiere un minuto de tiempo telefónico) a cualquier receptor adecuado. Al comprobar las líneas con un detector de pinchazos, tira 1D10. Si sale 1-6, no se encuentra al Omega. Por supuesto, cualquiera que compruebe la caja de conexiones telefónicas lo encontrará (es más o menos del tamaño de un Walkman), pero ¿quién es tan físico hoy en día?

Detector Arasaka Omnitec 250 ed

¡Utiliza sus propios sensores contra ellos!

Este sofisticado sistema emite un sonido de advertencia cada vez que detecta la emisión de un radar. Considerando lo específicas que son las transmisiones de radar, esta función es completamente fiable. Esta unidad también se puede emplear para localizar la fuente del radar mediante triangulación; cuando se determina la dirección de la emisión, el sonido cambia a un rápido gorjeo (esta función tiene un 60% de probabilidades de éxito). La unidad tiene un alcance de 100m y es del tamaño de un paquete de cigarrillos.

Telectronics "Explorador" 300 ed

¡Pueden oír, pero no esconderse!

Este es un receptor de radio de alta sensibilidad especialmente sintonizado que puede localizar las emisiones de pinchazos telefónicos y micrófonos (si se encuentran transmitiendo activamente), y luego seguirlos hasta su fuente con un 80% de eficacia. Un señalizador digital tipo brújula indica la dirección del aparato de escucha, y un sonido indica si estás "frío o caliente". Es del tamaño y forma de una radio portátil (como un "walkie-talkie").



Maletín Arasaka Jetsetter

2.000 ed

¡Lleva tus asuntos con
estilo y seguridad!

Un maletín de calidad superior lujosamente diseñado para ejecutivos preocupados por la seguridad. ¡Fabricado con materiales compuestos más fuertes que el acero (PDE=10, CP=30), el JetSetter disimula su dureza con un exterior de auténtico cuero! Un Cierre inteligente del máximo nivel (dificultad 30) conserva seguros sus documentos, y el sistema de garantía ÁcidoBorrador impide que caigan en las manos equivocadas. Por 200 ed extras, puede instalarse una alarma silenciosa y una trampa de gas Nachtjager (Tirada de TCO Muy Difícil o inconsciencia durante 6D10+10 min.).

Emisor direccional Worldsat Communications 200 ed

WorldSat ofrece su sistema conector de radio de seguridad para todas las marcas y tipos de equipos de comunicación radiofónica. Una vez instalado en tu radio, permitirá comunicación a prueba de escuchas y pinchazos a una distancia máxima de 1,6 Km, siempre que ambas partes tengan una línea de visión que no esté bloqueada por ningún objeto de espesor superior a 30 cm. ¡Con un comunicador de seguridad en cada extremo de la conversación, nadie puede intervenirla ni espiarla, garantizando la seguridad de las comunicaciones en tu operación negra! **Nota:** La instalación requiere una tirada de *Electrónica* Difícil y requiere media hora. Este servicio puede efectuarse en cualquier Radio Shack o tienda de electrónica.

Codificador/decodificador Arasaka 100 ed

¿Silencio de Radio? ¡Nunca más!

¡En esta era en que la información es poder, la privacidad de las comunicaciones es tan importante como el blindaje! Este módulo de contramedidas electrónicas, conectado a cualquier radio o teléfono, codifica todos los mensajes de acuerdo con un patrón preestablecido. Sólo otro equipo con un codificador que tenga la misma combinación puede interpretarlos. Arasaka garantiza que su codificador confundirá a cualquier sistema descifrador disponible en el mercado durante al menos 5 minutos. Puesto que sólo consiste en un pequeño juego de microchips y un reducido panel de control, la unidad entera es muy pequeña (cabe en el interior de la mayoría de las radios o teléfonos portátiles) y requiere para su instalación una hora y una tirada Difícil de *Electrónica*.

Generador de ruido blanco Trittech "Murmullos" 3.500 ed

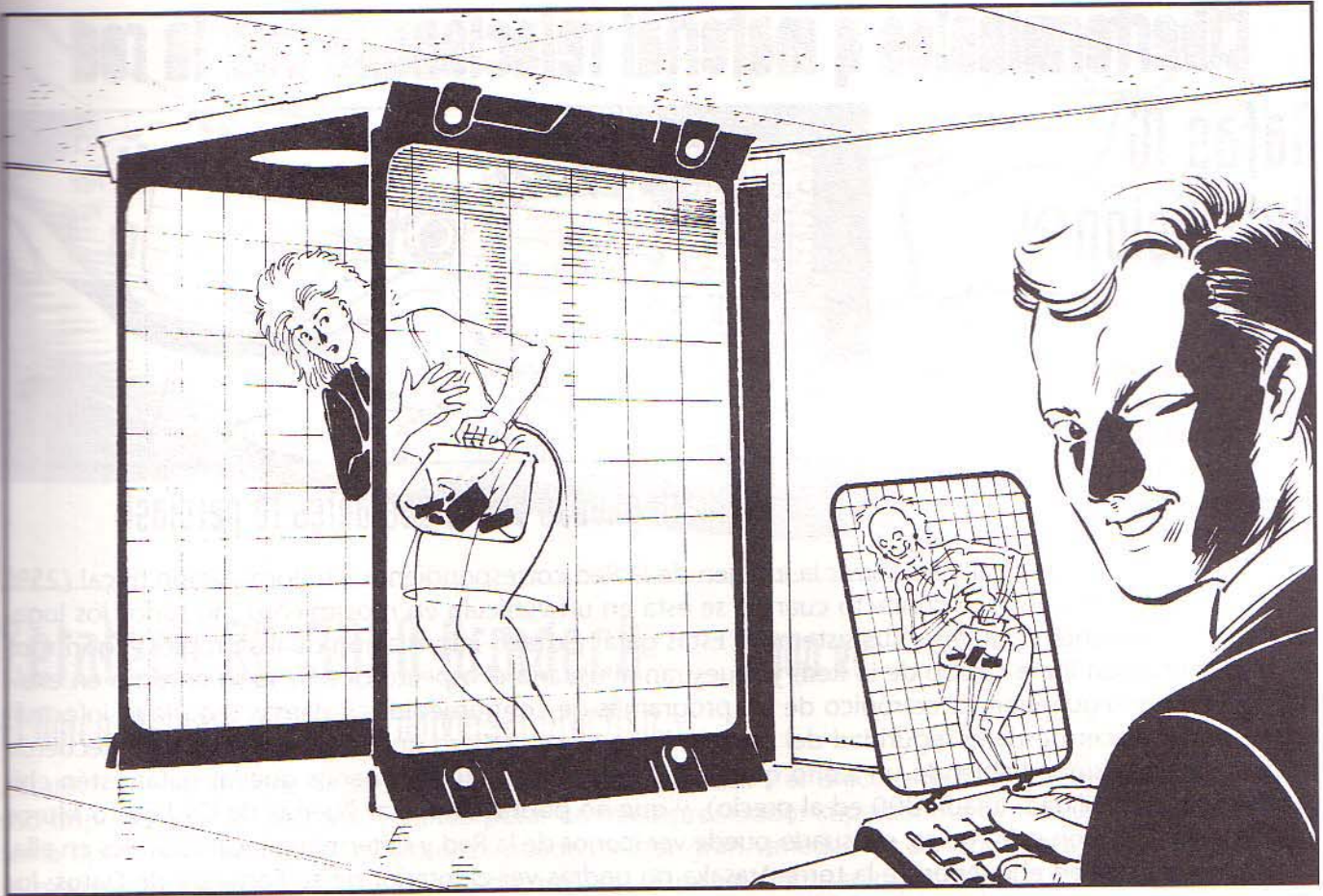
¡El camuflaje sónico!

Pasaron los días en que una conversación susurrada en una mesa de un club de baile ruidoso y atestado era el único modo de asegurarse de no ser escuchado. Trittech ofrece ahora el Murmullos, para una total privacidad en cualquier ambiente. Este generador de ruido blanco es un sofisticado emisor electrónico, del tamaño de un libro de bolsillo. Emite ruidos aleatorios a un nivel apenas audible para el oído humano pero que confundirá a los aparatos de escucha con una eficacia del 90%. Todo en un radio de 3 metros de Murmullos quedará "camuflado", asegurando así la privacidad de las conversaciones e impidiendo las escuchas.

Escáner de identidad Telectronics Scanman™ 2.100 ed

¡Conoce a tu enemigo!

Este sistema abarca todo el espectro empleando ultrasonidos, termografía, resonancia magnética y sensores ópticos para analizar, digitalizar y clasificar de forma exhaustiva todos los rasgos físicos identificativos para obtener parámetros de identidad totales. El ScanMan™ puede verificar y reconocer los rasgos de cualquier persona, permitiendo una identificación positiva. Tiene tres funciones principales: primero, programarse para reconocer los rasgos de cierta persona, de modo que podrá identificar a dicha persona aún cuando se haya sometido a escultura corporal (33%). Segundo, utilizarse para examinar a un sujeto y luego comparar la información recogida con una base de datos (en chips si el número de sospechosos es reducido, o bien mediante conexión con un microordenador u ordenador central para acceder a los registros completos de alguna institución). Aunque esto sólo funciona si el sujeto tiene ya un registro de ScanMan™ al que se pueda acceder. El ScanMan™ puede funcionar con sus propios instrumentos examinadores o como paquete de análisis para equipos de detección ya instalados (como por ejemplo las Puertas Scanway de Arasaka). Actualmente lo emplean diversos departamentos de policía, la CIA, la Interpol y muchas corporaciones poderosas.



Puertas escáner Arasaka "Scanway"

[2.800 ed, 5.400 ed el modelo de lujo]

Arasaka sabe que tratar con el público puede ser difícil. Uno nunca sabe lo que un cliente o visitante puede estar ocultando bajo sus ropas (¡o en sus cibermiembros!). Protege tus edificios con un Arasaka Scanway. Situándolo en una puerta, la estructura del Scanway examinará a todos los que pasen por ella.

Existen tres modelos: un detector de armas, un detector de ciberequipo, y un detector de productos químicos y explosivos. Todos tienen un 95% de fiabilidad, y hay un modelo Scanway de lujo (que puede ajustarse para que detecte todas o alguna de las tres anomalías).

El paquete completo consiste en una estructura de 2,10 m de alto y 1,20-1,60 m (ajustable) de ancho (pantalla grande opcional 500 ed) equipada con sofisticados sistemas de sensores y un pequeño terminal desde la que se pueden programar los parámetros de detección y controlar las exploraciones. Las estructuras de los Scanway están disponibles en un amplio surtido de colores y diseños, de forma que armonicen con la decoración o destaquen (nuestro esquema amarillo y negro Rayado de Peligro® es el más popular en estos casos). Además de mostrarse en la pantalla de la terminal, el resultado de la exploración puede poner en marcha una respuesta preprogramada - puede hacer saltar una alarma, silenciosa o no, o activar un arma por control remoto; ¡lo que usted desee!

**¡Si tienes
una puerta,
necesitas un
Scanway!**

Ciberterminales y material relacionado con la red

Gafas IG Net-Vision™

900 ed

Ahora tú también puedes poseer un par de gafas Net-Vision™, diseñadas originalmente por Raven Microcyb para Netwatch. ¡Estos anteojos similares a las gafas de espejo emplean una conexión celular

por electrodos que te permite visualizar la imagen de la Red correspondiente a tu localización física! (25% de posibilidades de perder el contacto cuando se está en un vehículo en movimiento; no todos los lugares tienen conexiones celulares a sus sistemas.) Estas gafas extraen información de los propios Algoritmos de Transformación Ihara-Grubb de la Red, y muestran al usuario el aspecto que tiene su entorno en ella. Desde ahora el seguimiento electrónico de los programas de contramedidas y demás seguridad informática se puede hacer desde la seguridad del espacio físico, sin el peligro que implica conectarse. Recuerda no obstante que sigue habiendo un icono que te representa en la Red (a menos que las gafas estén chippeadas con Invisibilidad; añadir 300 ed al precio), y que no podrás atravesar Puertas de Códigos o Muros de Datos. **Notas:** Con estas gafas, el usuario puede ver iconos de la Red y determinar localizaciones en ella, pero aunque estés en el interior de la torre Arasaka no podrás ver el interior de su Fortaleza de Datos; los Muros de Datos y las Puertas de Códigos mantienen tu percepción "fuera". Recuerda, no eres un Netrunner, tan sólo un observador.



¡Ahora puedes ver lo que antes te perdías!

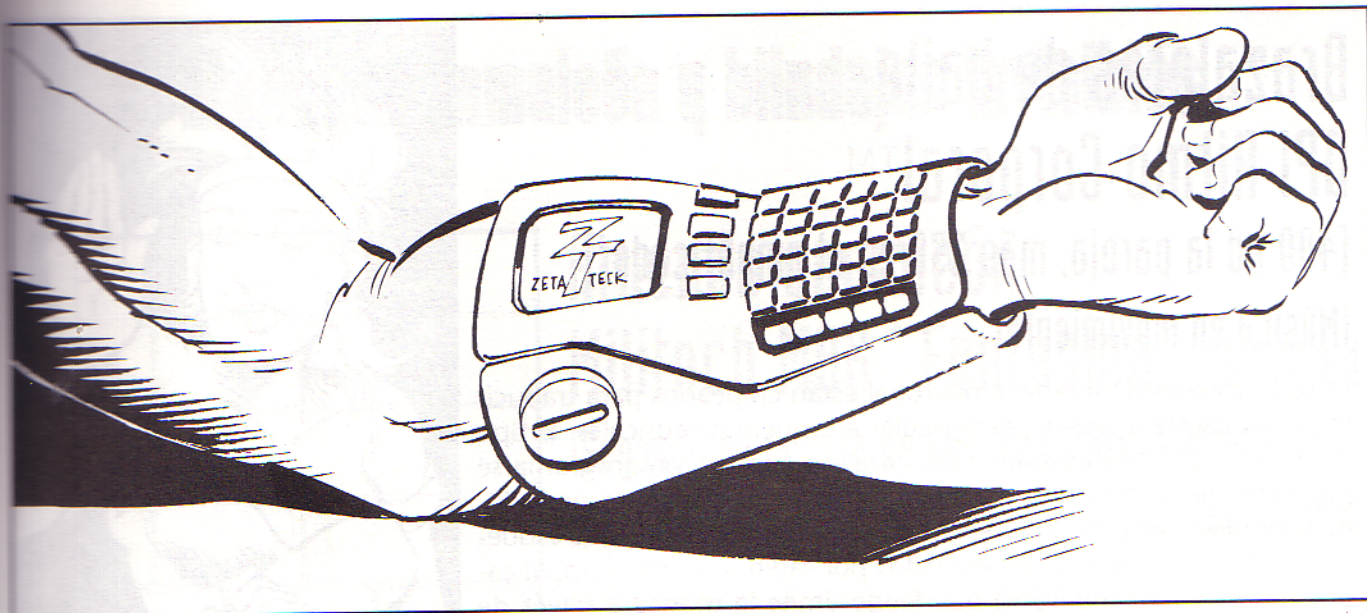
Deckmate + tu ciberterminal = la solución completa para tus comunicaciones



Deckmate 100 ed

¡Amplía tus horizontes electrónicos!

Aunque son sistemas muy avanzados, casi todos los cibermodems comerciales son ordenadores especializados cuya función exclusiva es navegar por la Red. ¡Los laboriosos ingenieros de Zetatech han superado esta limitación con el DeckMate! Añadir esta opción proporciona a tu terminal la capacidad de proceso de un ordenador de bolsillo, permitiéndole desempeñar todas las funciones de un microordenador multipropósito. El DeckMate incorpora un núcleo procesador de cristal líquido de INT 1 (capaz de realizar una única tarea cada vez), un pequeño teclado y pantalla LCD (para usarlo sin conectar), y una ranura para chips de datos que puede leer formato de audio, vídeo o información. El DeckMate no tiene memoria propia, y debe emplear la del terminal, pero permite que ésta realice las funciones de un Zetatech Libro-E, incluyendo el uso de CompuMods u otras opciones para ordenadores.



Zetatech D2-3000 Armdeck 5.000 ed

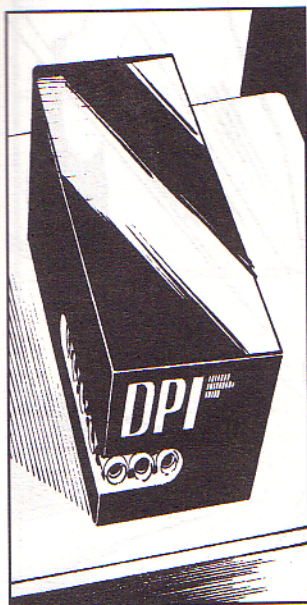
El único sistema integrado universal práctico.

Zetatech se enorgullece de presentar el D2-3000 "Armdeck", el único ordenador cibernético para todo uso disponible en el mercado. ¡Al incorporar un microprocesador superconductor de un gigabit y un sistema operativo cibernético, el Armdeck puede realizar gran variedad de servicios para el Cyberpunk que se mueve! Protegido por una cubierta de moliporcelana resistente a impactos, el Armdeck tiene correas ajustables que permiten que el usuario lo lleve cómodamente en el antebrazo. Su forma es tan esbelta que incluso puede esconderse bajo la manga del portador (¡Dificultad 18 para detectarlo!) Incorpora todas las funciones de un microordenador de tecnología punta y de un cibernódem portátil, haciéndolo útil para una amplia gama de aplicaciones, ¡desde cálculos rápidos a infiltración electrónica! **Notas de Juego:** para las funciones de ordenador, ver el Zetatech Libro-E (página 14). El cibernódem tiene 15 UM, Velocidad +2, Muros de Datos +4, e incluye la opción Conmutador de Visión (*Chromebook 1*, pág. 9).

Instrumentos y tecnología musical

Sintetizador DPI "Caja negra" 800 ed

¡Toca con las leyendas!



La Caja Negra de Digital Products Incorporated es un sintetizador vocal programable altamente sofisticado. Hay voces específicas disponibles en chips de datos que contienen los patrones vocales digitalizados de muchos intérpretes famosos (10 ed la unidad). Las digitalizaciones son tan precisas que no se pueden distinguir de la voz auténtica sin un análisis exhaustivo (ni siquiera un Analizador de Voz podría distinguir la diferencia). Una vez que se carga la voz seleccionada, se puede programar la Caja Negra para que cante letras predeterminadas junto con una música escogida. La síntesis de voz es tan completa que la Caja Negra comete hasta los mismos errores que cometería el artista original. Imagínatelo; ¡puedes tener a quien quieras, desde los Beatles a Kerry Eurodyne como vocalista acompañante! **Notas de juego:** Una Caja Negra es del tamaño de una caja de zapatos, y debe conectarse a un sintetizador y altavoces para funcionar.

Brazaletes de baile DPI Ritmo Corporal™

[400 ed la pareja, más 250 ed el amplificador]

¡Música en movimiento!

Estos brazaletes de interface neuronal están chipeados para traducir los impulsos de la actividad muscular a esquemas musicales. El tipo de sonido que sintetizarán los brazaletes deben preprogramarse previamente, confiriendo a los brazaletes la capacidad de reproducir cualquier instrumento, desde un violín a un xilófono. Los esquemas musicales son después enviados por radio a un mini-amplificador (alcance máximo 15m) que luego emite la música a través de un sistema independiente de altavoces. ¡Con estos altavoces, el lenguaje corporal del usuario crea de verdad la música! Muchos han equiparado una actuación de Ritmo Corporal a una danza hipnótica que roza la categoría de nuevo lenguaje. **Notas:** Con un juego de brazaletes Ritmo Corporal™ de DPI, el intérprete puede utilizar bien su habilidad de Tocar Instrumento (Sintetizador) o Bailar, ¡la que sea más alta! Para usar los brazaletes hay que tener conectores interface instalados en las muñecas.

Guitarra Washburn Soundmachine

1.000 ed

¿Quién necesita un grupo cuando tienes la Washburn Soundmachine? La Soundmachine tiene una caja de ritmos interna (con la gama completa de notas de batería, platillos y bajo) y una memoria de 100 compases de la que se pueden extraer bucles. También tiene una memoria para notas tocadas con la guitarra; puedes tocar un riff de hasta 100 notas y la Soundmachine lo repetirá cuantas veces quieras. Peso 3,5 kg. **Notas de Juego:** +1 a Interpretar cuando se toca sin un grupo.

Cierto, yo pensaba que era una chorrada - de hecho, cuando mi input me endilgó una Washburn por mi cumpleaños/decantación, tuve que hacer esfuerzos para no reírme. Pero poco a poco me llegó a gustar... durante las noches de la gira descubrí que podía utilizarla para trabajar en nuevas ideas o para practicar un poco."

- Jack Entropy



Atuendos camaleón y blindajes invisibles

Atuendo camaleón

Militech M96 "Fantasma" 5.300 ed

¡Segundo en la lista de Los Diez Nuevos Artilugios

Más Útiles del 2020 de la revista *Soldado de Fortuna!*



El Fantasma es un mono de cuerpo entero fabricado con materiales que incorporan tecnología de cristales líquidos y un sistema de digitalización mediante fibras ópticas multifacetadas. Más sigiloso que un Intruso y más avanzado que un Espejismo, el Fantasma se funde de verdad con su entorno. No hay restricciones preestablecidas; el Fantasma emplea su sistema de cristal líquido computerizado para formular el camuflaje perfecto para cualquier situación. Sólo ponte el Fantasma, utiliza tus conectores interface para enchufarte a sus controles, colócate el visor y estás listo para desaparecer. El exterior de cristal líquido del traje está compuesto por una matriz de cámaras y proyectores que recubren el cuerpo. Mediante la conexión interface el portador escoge el ángulo al que se aplicará el camuflaje (p. ej., que la parte de adelante tenga el aspecto de lo que hay detrás tuyo; que el lado derecho se parezca a lo que hay a la izquierda; que la parte de atrás del traje se asemeje a aquello sobre lo que estés tendido). El ordenador integrado del traje cumplirá los deseos del usuario. El efecto es que el portador queda "pintado" con el fondo escogido.

Notas de Juego: El movimiento causa una demora en el tiempo de proceso, dando como resultado un efecto de emborronamiento (la bonificación normal es un -4 a las tiradas de Advertir de los observadores, pero sólo es de -2 si te estás moviendo - todas las penalizaciones se incrementan en un -1 por cada 10 metros de distancia entre el portador y el observador). El Fantasma no puede hacerte invisible, sólo reproduce el fondo sobre tu cuerpo. Por tanto no puedes simular más que un fondo a la vez, y no puedes engañar a dos o más observadores que te vean desde puntos diferentes. Militech recomienda que para obtener un resultado óptimo te apoyes (o tumbes) en alguna superficie, aplanándote contra ella para no perturbar los contornos del fondo. El Fantasma tiene CE -1 y proporciona un blindaje CP 10. Por cada dos niveles de protección que pierda el traje habrá una penalización de +1 al modificador de Advertir/Notar. La capucha incluye un juego de lentes oculares para proporcionar la máxima protección. También puede adquirirse un casco integral de combate CP 16 (CE 0) por 600 ed adicionales.

Gibson Battlegear "Intruso" 560 ed

¡Convierte las sombras en tu hogar!

Este es el traje de intrusión de Gibson Battlegear, la marca de ropas de infiltración más popular del mundo. Este mono negro ceñido que absorbe la luz (está fabricado con FotoCarbono™) dispone de capucha y de una malla de trifilamento ultraligero para proporcionar un blindaje protector liviano. También reduce la emisión infrarroja del portador, dando un -4 a las tiradas de *Advertir/Notar* de los observadores (visuales o infrarrojas) para detectar a quien lleve un Intruso en la oscuridad, sombra o con mala iluminación (este bono aumenta en -1 por cada 10 metros de distancia entre el observador y el portador). El Intruso tiene CE 0, y proporciona un blindaje de CP 10. La capucha incluye lentes oculares para máxima protección. Existe un chaleco antibalas CP 16 (CE -1) con correajes y bolsillos por 375 ed, y un casco de combate integral CP 18 (CE 0) por 185 ed. Gibson también fabrica un traje de intrusión espacial en colaboración con Mitsubishi/Koryidanshu; el Traje de Maniobra e Intrusión Ligero, un mono recauchutado CP 8 con reserva de aire para 40 minutos (2.500 ed, CE -2). También hay trajes de buceo invisibles al sonar fabricadas con la ayuda de Hydrosubsidium (3.500 ed, CE -2). Advertencia del Fabricante: Gibson Battlegear recomienda que el Intruso no se exponga a la luz del día durante más de 10 minutos consecutivos, de lo contrario el fotocarbono se sobrecalentará y deteriorará. Recuerde que los láseres y otras armas basadas en el calor tienen efectos similares (cualquier impacto que haga 20 o más puntos de daño sobrecalentará el traje, dejándolo inoperante).

Sistema de asimilación ambiental

Militech M73 "Espejismo" 1.050 ed

La versatilidad es la clave de la supervivencia.

El nuevo traje Espejismo de Militech revoluciona la ciencia del camuflaje. Empleando tecnología de cristal líquido, el Sistema de Asimilación Ambiental permite adaptar tu camuflaje a tu entorno. El sistema consiste en un mono de cuerpo entero cuyo esquema de colores puede ser seleccionado por el portador. La memoria interna del Espejismo almacena 24 esquemas de camuflaje distintos (para entornos desérticos, urbanos, nevados, etc.) además del negro y el verde oliva, que pueden ser seleccionados por el usuario mediante un teclado situado en la parte interna de la muñeca. Los observadores tienen un -2 a su *Advertir/Notar* si el portador permanece inmóvil, -1 si se está moviendo (estos bonos aumentan en -1 por cada 10 metros de distancia entre observador y portador). El Espejismo tiene CP 12, pesa 1,5 kg., y tiene CE -1 (la capucha incluye un visor ocular para proporcionar protección máxima). Se puede adquirir un casco de combate CP 24 (CE -1) con placa facial transparente por 140 ed, y un chaleco CP 18 (CE -1) con arnés de utilidades por 275 ed.

Medias blindadas 110 ed/par

Una novedad de Fashiondrome®

Porque la belleza nunca pasa de moda.

Una novedad de Fashiondrome para el 2020, son lo último en formas elegantes y funcionalidad útil. Fabricadas con el nuevo Nylon23, el revolucionario polímero para blindajes de Militech, proporcionan una útil protección con el mínimo de estorbo. Son tan sedosas y elegantes como otras medias del mercado, pero el nuevo Nylon23 puede detener hasta una bala del .38. Ahora tus piernas pueden estar protegidas, incluso con la más minúscula de las minifaldas. Disponibles en azul, negro básico, blanco, rojo y beige. Con diseño ser liso, de rejilla, de encaje y de placa de circuitos. **Notas:** CP 6 en cada pierna. CE 0. También disponibles panties.

Holografía

Visores holográficos

Holopantalla (2x precio básico)

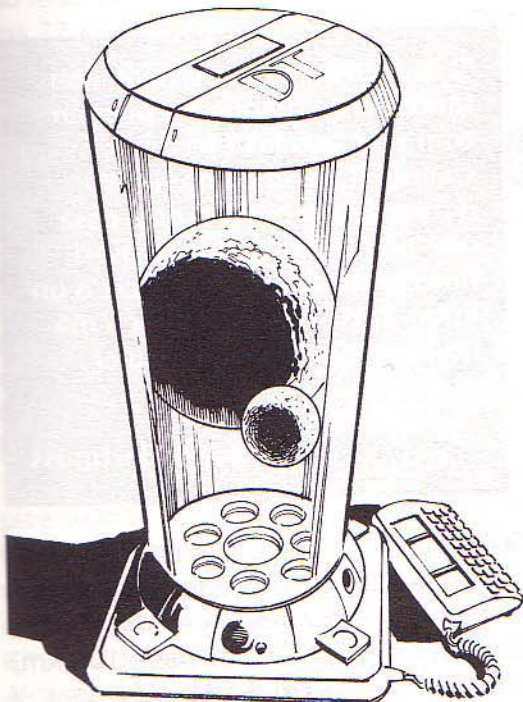
Una ventana a una nueva dimensión.

Por fin la imagen 3-D se populariza. Las nuevas Holopantallas con su inigualable claridad y resolución, suplantando a la antigua generación de generadores holográficos (ver Generador Holográfico, *Cyberpunk 2020* pág. 59), cuyas pantallas sólo podían emitir imágenes 3-D simuladas. Empleando KodaGraphix y otras tecnologías de imagen similares, los visores holográficos permiten la proyección de imágenes tridimensionales de alta calidad. Hay muchos modelos diferentes, tales como videomonitores, reproductores vídeo/audio, televisores de bolsillo (nótese que sólo el 4% aproximadamente de las emisiones de TV son en 3-D), ordenadores, opciones vídeo imagen para ciberópticos y pantallas para cibermodem. Las holopantallas sólo pueden mostrar las imágenes en 3-D si fueron grabadas en dicho formato, pero también son capaces de reproducir imágenes 2-D.



Holotankes Datatel (500 ed, 1.000 ed, 5.000 ed)

El holotankes recupera el arte del modelado visual. Consiste en un cilindro transparente rematado en los extremos por proyectores láser de superalta definición, relleno con un gas no tóxico altamente reflectante sobre el que se proyecta el holograma. Este puede ser estático o animado, y su posición puede ser manipulada mediante un teclado remoto. Si caminas en torno al tanque, podrás ver todos los lados de la imagen (también llamada "modelo"). Para filmar un modelo hacen falta tres cámaras holográficas; la imagen que se quiere grabar debe estar situada en medio de las tres. Esto hace que los holotankes sean ineficientes para programas televisivos o modelos muy activos - lo mejor para los holotankes son imágenes individuales estáticas (no obstante se emplean a menudo cuando se trata de un único orador o bailarín). Existen tres modelos de holotankes: el modelo de sobremesa mide 30 cm de diámetro y 45 cm de alto, el de oficina 60 cm de diámetro por 90 cm de alto, y el holotankes pantalla 1,20 m por 2,10 m. Los holotankes son muy populares en labores de modelado por ordenador, pero también se utilizan como maniqués programables en tiendas de ropa (hay unos modelos en los que se puede entrar, que sirven como "probadores" instantáneos), en videojuegos holográficos, teleconferencias visuales, análisis estratégico de campos de batalla, predicciones meteorológicas, y como pantallas para el control del tráfico aéreo.



Holocámaras Eastman Kodagraphix [2x precio básico]

¡Dales a tus imágenes más profundidad!

La nueva tecnología de imagen holográfica de Eastman-Kodak permite crear imágenes planas con profundidad realista. Empleando sistemas de telemetría láser avanzados, las fotografías y videos con KodaGraphix generan imágenes planas con una tercera dimensión simulada. Existen modelos holográficos de todos los tipos de cámara, incluyendo versiones de formato múltiple, de montura auricular, de bolsillo y opciones para ciberbrazo; tienen las mismas características, pero cuestan un 100% más que las versiones normales.

Generador ciberholográfico de Imágenes

Eastman Arts Mindscape® 600 ed

¡Llevando el arte a la tercera dimensión!

La división de arte de Eastman-Kodak elimina los intermediarios con el Mindscape®. Este generador de hologramas avanzado emplea lo último en tecnología cibernética y holográfica para dejar obsoletos el teclado y la paleta. Con el Mindscape®, cualquiera puede ser un artista - sólo tienes que conectarte a la unidad a través de tus conectores interface y dejar volar tu imaginación. ¡Sea lo que sea lo que visualices, el Mindscape® puede reproducirlo en 3-D y 5792 colores! **Notas de juego:** esta unidad puede dibujar lo que uno imagina, pero requiere más control que el que sus fabricantes pretenden hacernos creer. El flujo consciente y el hilo de pensamientos deben estar bajo estricto control para mantener una imagen y poder grabarla en memoria, de modo que el Mindscape sólo añade un +1 a la habilidad de Pintar o Dibujar (pero el dibujo es en 3-D).

VEHÍCULOS CONTROLADOS A DISTANCIA Y ROBOTS

Sistemas de control remoto

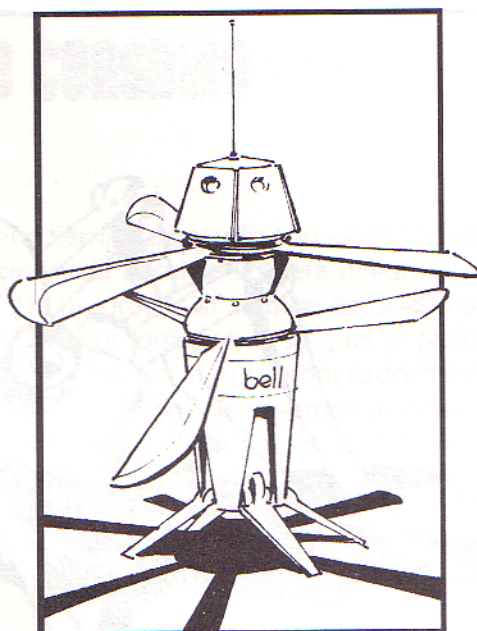
Hay muchos sistemas de control remoto para vehículos, y todos requieren emplear la nueva habilidad *Sistemas Controlados a Distancia* (cuya base es la media de INT y REF) o la capacidad especial de *Netrunner Interface*. Esto se modifica de acuerdo con el Modificador de Control del vehículo para maniobras complejas, delicadas o de combate (y también en función del modificador del sistema de control). El diseño más básico es manual, cuesta 300 ed y tiene un modificador de control de -2. Un sistema más avanzado utiliza un casco de realidad virtual con display frontal de datos, un ciberguante y un teclado. Cuesta 500 ed y tiene un modificador de control de -1. El sistema de control más avanzado que se puede hallar para vehículos de control remoto es un terminal de control cibernético (TCC) al que el operador se conecta para manejar el vehículo; un TCC cuesta 800 ed y tiene un modificador de control de 0 o +1 dependiendo de la calidad. Estas tres unidades pueden adquirirse en dos versiones, como paneles fijos o como modelos portátiles compactos - el precio es el mismo, pero se sacrifica radio de alcance por portabilidad: una unidad fija con repetidores puede abarcar un radio de hasta 100 Km, mientras que muchas versiones portátiles tienen un alcance máximo de tan sólo 15 km.

"Los Netrunners se quejan constantemente de que no pueden competir con los Mercenarios cuando llega el combate. Yo nunca he necesitado otra cosa que un par de vehículos asesinos controlados a distancia o un Robo-Taxi™ que estuviera a mano para eliminar a cualquier oposición."

- Rache Bartmoss

Rotocóptero Bell "Abejorro" 4.000 ed

El vehículo de control remoto clásico; un diseño servicio desde los años 80. El Abejorro es el último refinamiento del vehículo de propulsión rotatoria estilo "cacahuete" - el chasis fabricado con materiales cerámicos ligeros presenta dos bulbos, y dos rotores que giran en direcciones opuestas en torno al cuerpo central entre dichos bulbos. Mide un metro de alto, pesa 35 kg. y puede despegar con facilidad de la cubierta de cualquier barco (o del maletero de tu coche). Su bulbo inferior, en el que se encuentran los patines de aterrizaje, puede equiparse con gran variedad de cámaras, sistemas sensores y otros aparatos electrónicos (dichos sistemas cuestan el doble). Algunos hasta llevan armas (condensadores láser, micromisiles, subfusiles), pero es raro; las mayores que un subfusil son demasiado grandes y pesadas y comportan demasiado retroceso. Es el vehículo de control remoto multipropósito definitivo. **Notas de juego:** Modificador de Control -2, PDE=25, CP=6, velocidad máxima 192 Km/h, alcance operativo 400 km.

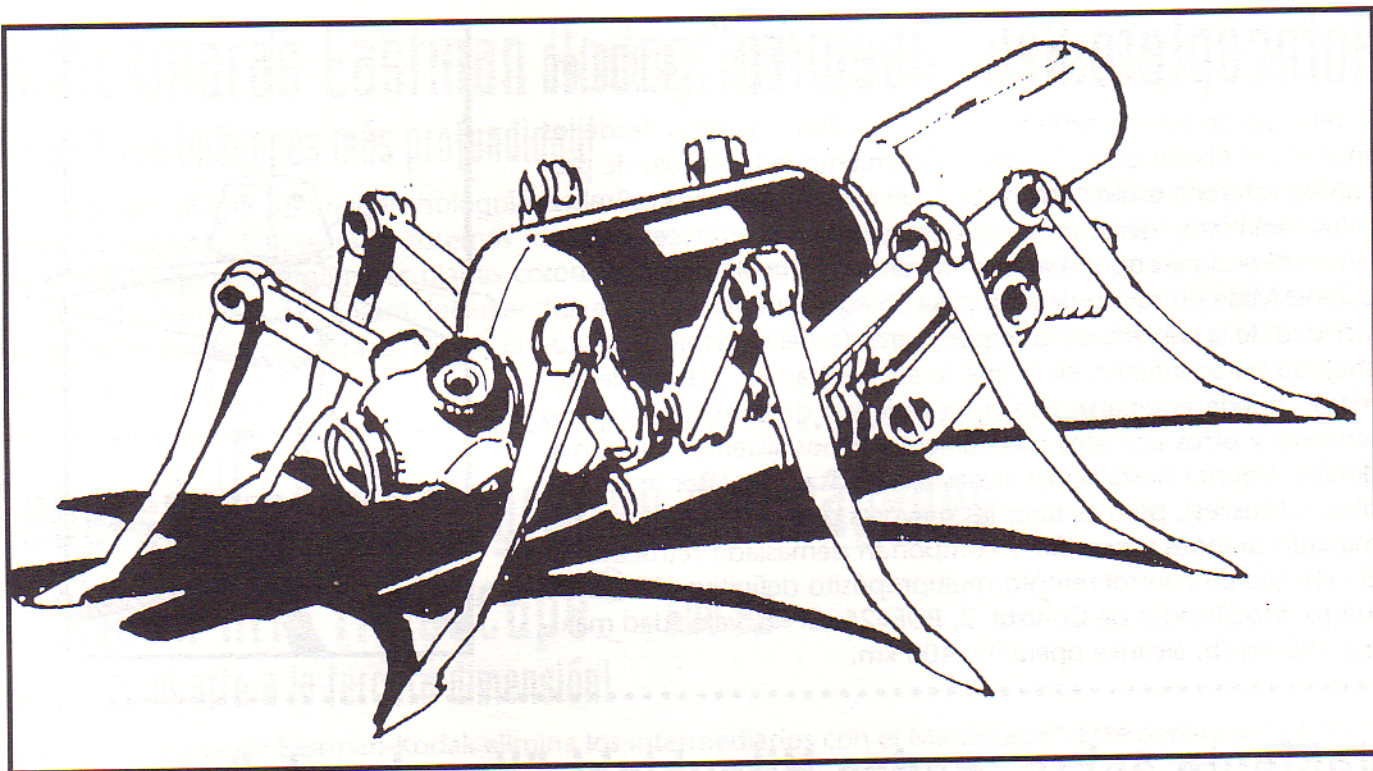


Vehículo sobre ruedas Mitsubishi "Vagabundo" 9.000 ed

¡El todoterreno sin conductor! El propósito principal del Vagabundo es el patrullaje de perímetros y otras labores de seguridad. Tiene un pequeño motor de combustión de CHOOH que impulsa sus seis ruedas con suspensión independiente, y su chasis es lo suficientemente robusto como para soportar el castigo de cualquier tarea. Normalmente patrulla una zona de forma autónoma, siguiendo una ruta preprogramada y alertando a un operador cuando detecta una anomalía en la seguridad. Tiene blindaje ligero, una pequeña torreta para sensores o armas, y puede funcionar durante seis horas. Mide 1,2 m de largo, 60 cm de ancho y 60 cm de altura, y pesa 60 kg.; es demasiado grande para emplearlo en interiores, ¡y olvídate de volcarlo de una patada! La torreta tiene una serie de sensores audiovisuales, infrarrojos y de intensificación de luz, y hay dos espacios que pueden utilizarse para instalar más sensores o armas (en cada espacio cabe una del tamaño de un fusil). El Vagabundo tiene una capacidad de acción frente a amenazas muy limitada y no es demasiado listo, pero es fiable y leal. **Notas de juego:** Modificador de Control -3, PDE=35, CP=20, velocidad máxima 72 Km/h; sus tiradas de Iniciativa, Puntería y Advertir/Notar se hacen con 10+1D10.

Vehículo ligero con rotor móvil Militech RPV-400

Diseñado como unidad ligera y fácilmente desplegable. Puede llevar gran variedad de municiones y opciones, montadas en los cuatro soportes alares y en el anclaje para armas pesadas del cuerpo central. El armamento interno consiste en una ametralladora de cañón doble y fuego rápido de 12,7 mm, con un mecanismo alimentador de cajas de munición duales. Cada una de ellas contiene 1500 proyectiles; normalmente una está cargada con proyectiles LAPHE (munición ligera perforante/alto explosivo), mientras que la otra lleva proyectiles antipersonales de fragmentación (considerarla como munición DP de propósito doble). También tiene un lanzador de bengalas y laminillas reflectoras que puede lanzar 10 de cada tipo (-30% a ser alcanzado por misiles buscadores de calor o guiados por radar. Sólo hay un 60% de probabilidades de que el vehículo lo emplee cuando funciona de forma autónoma). El RPV-400 puede operarse por control remoto, cibernéticamente o con el nuevo casco de control VRSU-23, o puede actuar de forma autónoma, gracias a una serie de respuestas y órdenes preprogramadas (dichas órdenes pueden introducirse antes de las misiones, o seleccionarse de una lista preprogramada). **Notas:** Modificador de Control +2, PDE 65, CP 25, Velocidad Máxima 340 Km/h, Autonomía 720 km. Ametralladora de 12,7 mm: APS+2•N•M•12,7mm/4D10+2•1500x2•150•M, Alcance 1 km. **Nota:** la munición LAPHE divide la CP a la mitad, pero el daño que penetra no se reduce.



Robot asesino y espía Arasaka AACD 12.000 ed

El Asesino Arácnido Controlado a Distancia, una síntesis avanzada de robótica y tecnología punta de control remoto, es el principal producto de Arasaka en el campo del armamento controlado a distancia. Diseñados para el reconocimiento urbano, el sabotaje y los asesinatos, los AACD (también conocidos en

"Odio a los insectos asesinos. Se pueden esconder bajo un papel, esperando para volarte la jeta, u observarte desde una esquina del techo con sus pequeños ojos brillantes hasta que les des la espalda..."

-Ripperjack

las calles como "Arañas") tiene ocho delgadas patas muy maniobrables que también pueden funcionar como crudos manipuladores. Su pequeño cuerpo (más o menos del tamaño de un libro de bolsillo) tiene una "cabeza" multiposicionable que está repleta de microsensors audiovisuales, intensificadores de luz y térmicos, además de tener unos pequeños "dientes" corta-alambres. La unidad del abdomen tiene un espacio donde se puede instalar un único sistema de armamento del tamaño de una pistola, que puede ser un arma corta, una pistola de agujas, una inyectora, un condensador láser, etc. (Nota: todas las armas tipo pistola tendrán la mitad de su capacidad de cargador normal y la mitad de su alcance básico. Los condensadores láser serán de un solo disparo. Todas las armas tienen PA 0.) Los AACD son muy sofisticados, pero también muy resistentes para su tamaño; por ejemplo, una Araña puede resistir una caída por un tramo de escaleras o desde la ventana de un segundo piso sin recibir daño alguno. Cada AACD tiene un "aguijón" hipodérmico integrado con capacidad para 5 dosis, y los extremos de las patas están recubiertos por un adhesivo molecular que les permite trepar por los muros y caminar por los techos. Disponible en dis-

tintos colores y esquemas de camuflaje. Sus sistemas ceretrónicos (la microcircuitaría combinada de silicio y tejido orgánico neuronal cultivado artificialmente que les sirve de "cerebro") son menos vulnerables a las microondas que la mayoría del ciberequipo: 1-3/ sin efecto; 4- 5/ fallo en el motor - corretea en círculos aleatorios durante 1D10 turnos de combate (10 seg. cada uno); 6/ avería completa - simplemente se para, se retuerce y se quema. Con una tirada de 4-6 hay un 25% de posibilidades de que su arma, si es que la tiene, dispare una vez al azar. Una granada IEM o un generador de campo magnético tiene el efecto normal. **Notas de Juego:** Modificador de Control -1, PDE 10, CP 10, MOV 12, duración de la batería: 5 horas. Radio de control: 300 m. Recuerda, normalmente Arasaka sólo vende estas pequeñas preciosidades a corporaciones amistosas.

Productos electrónicos de consumo

Autobronceador™ 200 ed

El mejor invento desde la loción. ¿Quiere ponerse moreno, pero no tiene tiempo de acudir a su salón? Desde que los agujeros en la capa de ozono hicieron que la exposición prolongada al sol se volviera peligrosa, la gente ha buscado nuevos medios de obtener un aspecto bronceado. Ahora, gracias al equipo de diseño de RelCo puedes obtenerlo siempre que quieras. Tan sólo aplicar el inyector químico a su piel y ¡voilà! Bronceado instantáneo. Conviértase en la envidia de todos sus vecinos y adquiera el Autobronceador™ hoy mismo. Si no queda completamente satisfecho y nos lo devuelve antes de 30 días le devolvemos su dinero. Su aspecto significa mucho para nosotros. **Notas:** Proporciona un +1 a ATR durante un periodo de 1D6 días.

Para teléfonos (coste variable)

Los siguientes artículos y servicios están diseñados para que su teléfono celular trabaje por usted.

Buzón de voz 20 ed/mes

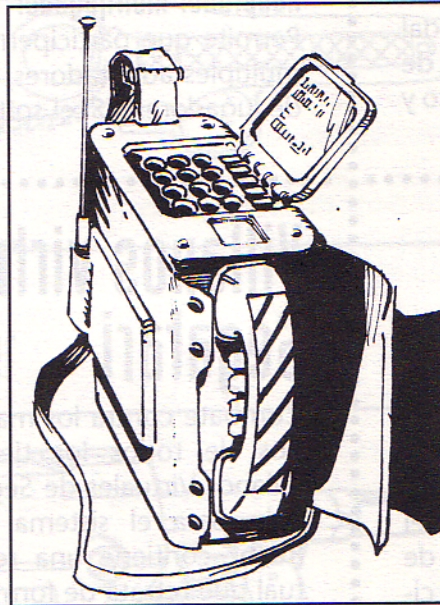
Otro modo de evitar que suene. Ahora le pueden dejar un mensaje en su buzón privado. Puede grabar cualquier número de mensajes. La Compañía Telefónica es la que tiene el equipo, lo que usted paga es el servicio.

Interface de fax 75 ed

Permite conectar un fax directamente a su celular. Envíe esa propuesta mientras se dirige al aeropuerto. ¿Por qué utilizar un fax estático, cuando puede llevar el suyo de viaje? Muy práctico.

Grabadora digital 75 ed

Esta unidad permite grabar esa conversación especial para después. Puede grabar hasta dos horas antes de tener que cambiar el chip. Se pueden adquirir chips adicionales por sólo 10 ed la unidad. **Nota:** En algunas zonas este aparato se considera una forma de "micrófono" y es ilegal. No aprobamos ni estimulamos en modo alguno el incumplimiento de la ley.



Codificador 50 ed

Para hacer llamadas seguras a una unidad que también esté equipada con codificador. opción de vídeo por 150 ed. Una pantalla de 5x5 cm y una minicámara digital le permiten ver y ser visto por el interlocutor. No disponible para modelos microcelulares.

Automarcado de emergencia 25 ed

Memoria para números de urgencia. Pulsando una tecla marca el número de la policía, bomberos o los servicios de rescate de Trauma Team o REO Meatwagon. 6 números prefijados.

Conferencia telefónica 5 ed/mes

El propietario de este servicio puede llamar a dos líneas distin-

tas y hacer que estas puedan también hablar entre sí. Por cada 5 ed adicionales que gastes al mes puedes añadir otra línea.

Línea dividida 50 ed

El mismo teléfono tiene dos números distintos. Cada línea se paga por separado. Como tener dos teléfonos en uno.

Interface de cybermodem 500 ed

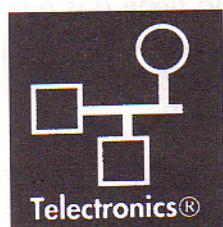
Convierte cualquier cyberterminal normal en un modelo celular. Tu Netrunner no necesitará nunca más comprarse una carísima unidad celular; puede comprarse un teléfono con la mejora de conversión en terminal celular Ciberbaudio 7 de Zetatech por varios cientos de eurodólares menos. **Nota:** Debido a los circuitos adicionales se aplica un -1 al Interface del Netrunner.

Seguridad plus™ 300 ed

Para el hombre de negocios discreto. Seguridad Plus™ proporciona al usuario codificación, detector de escuchas incorporado y una pantalla en la que aparece el número desde el que te están llamando. Esta pantalla parpadea cada vez que suena el teléfono. Por 50 ed más se puede instalar una memoria de hasta 20 números, e indicará el nombre de la persona que llama además del número.

Sistema de ocio virtual Rush® 500 ed

SegAtari ha bajado recientemente el precio de su unidad doméstica de Realidad Virtual Rush®. Con una combinación de Danza Cerebral y RV, es la experiencia definitiva en videojuegos. La Rush®, cada día más popular, se está convirtiendo en el estándar de la industria del entretenimiento doméstico. Ya han aparecido más de 300 juegos y la lista sigue aumentando. ¡Prueba *Brainburner*®, es una auténtica pasada! ¡Seguro que será tu favorito!! **Notas de Juego:** Hace falta un procesador básico y conectores interface para utilizarla.



**Video
Muro™**
3.500 ed

Teletronics Ltd. nos trae la obra maestra en estimulación visual: el Videomuro. Transforma una pared de cualquier tamaño en una pantalla de cine de dos o tres dimensiones. ¡Estupendo para ver los clásicos! Lo que el cinéfilo o la persona con dinero para gastar debe tener. Puede conectarse con facilidad a cualquier reproductor de vídeo estándar o consola de videojuegos. ¡Prueba el *Kung Fu Fighter VI* de la Rush® en este nene! ¡¡¡GUAU!!! **Nota:** Requiere una pared de al menos 1,80 por 1,80 m para ser efectivo.

Mejoras para la unidad Rush®

Para mejorar el sistema que compraste (cambiaste, robaste o lo que fuera) para maximizar la jugabilidad y la diversión.

Entorno total™

El Entorno Total™ te proporcionará sensaciones más realistas que la Rush® básica. Cuando te conectas a un sistema Rush® con Entorno Total™, obtienes una completa libertad de movimientos que le permitirá disfrutar al máximo. Incluye 16 juegos específicamente diseñados para esta unidad. ¡Si te gusta la emoción, entonces el Entorno Total™ es lo tuyo! **1.000 ed.**

Adaptador multijugador

Permite que participen hasta 4 jugadores más. Utilizando múltiples adaptadores, puedes tener un número ilimitado de jugadores. (Si el software lo permite.) **100 ed.**

Villanos virtuales Segatari 150 ed

Combate contra los mayores villanos de todos los tiempos con Villanos Virtuales de SegAtari. Este chip para el sistema de juegos Rush® contiene una realidad virtual que retrata de forma fotorrealista un castillo medieval. Allí tendrás el duelo final contra el mal. La consola tiene una gigantesca colección de villanos históricos y ficticios. ¡Tú y nueve amigos más podéis pelear contra réplicas de Hitler, Genghis Khan y el Capitán Garfio! También hay un gran surtido de armas, tanto modernas como arcaicas. ¡Vive el juego con SegAtari!

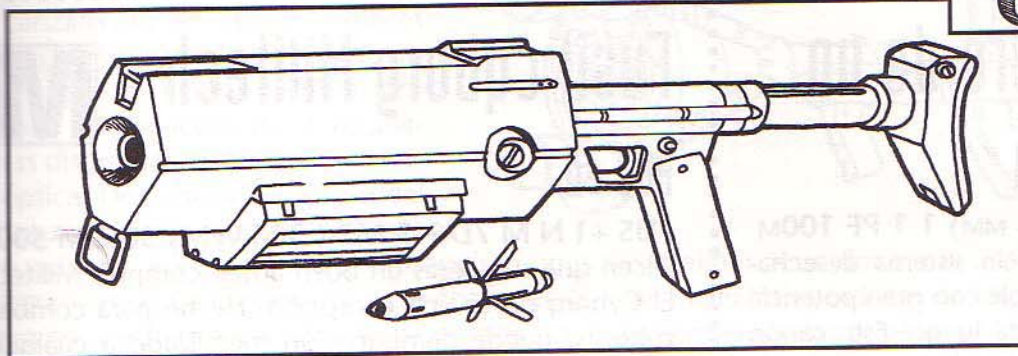
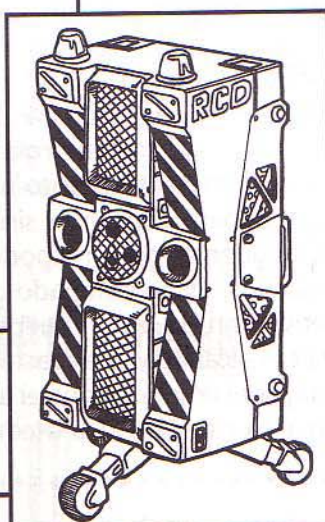
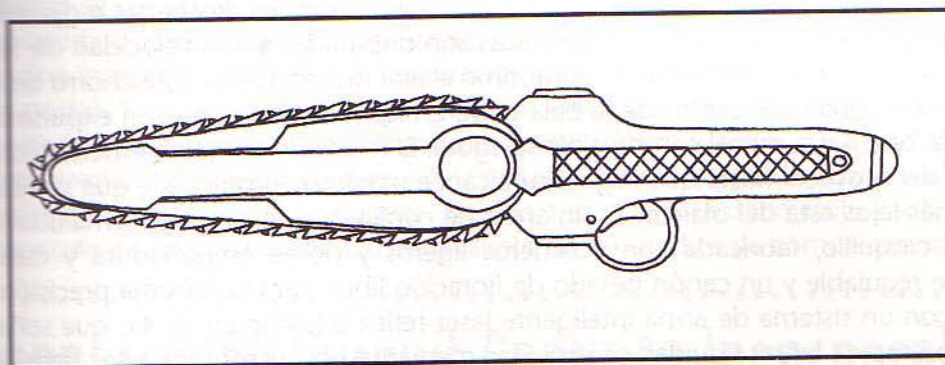
"Karkong el Empalador es el peor de todos. Hace que Atila el Huno parezca un posador. No sé cuantas partidas virtuales he perdido contra ese jodido HDP; no quiero ni saberlo. Es humillante que te patee el culo un algoritmo virtual."

-Rache Bartmoss

Sistema de aprendizaje doméstico Académico™ 750 ed

El Sistema Académico™ se ha añadido recientemente a la larga lista de éxitos de hardware de SegAtari. Utilizando la tecnología Virtual y de Danza Cerebral puedes aprender idiomas, historia, matemáticas, cualquier cosa. ¡Y en tu propio hogar! Ya no hace falta asistir a largas y aburridas clases. No más conferencias. Todo lo que necesitas es conectarte a la ampliación Académico™ para tu sistema doméstico Rush®. **Notas:** Cualquier habilidad que requiera experiencia práctica requiere que tu sistema tenga un Entorno Total. El mayor nivel de habilidad que se puede aprender es +2. No se puede utilizar para mejorar habilidades que ya se conocen. Se aprende al ritmo de un +1 por cada lección de 6 horas, más un día de práctica por lección.

ARMAS



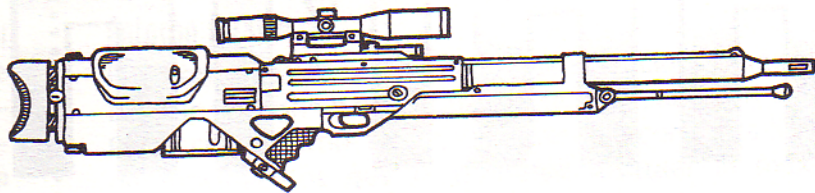
“No nos engañemos. Como Mercenarios, empleamos las armas para matar. Puede que tengan otros usos, pero no es asunto nuestro. Así que , teniendo en cuenta esto, debéis estar de acuerdo en que necesitamos una amplia variedad de armas para una gran variedad de situaciones. Y también debéis admitir que las mejores armas son las que matan con mayor eficiencia y velocidad.”

-Jake Takada

Fusil de Microrreactores Tsunami Arms 1.230 ed

FUS +3 N M MICRORREACTOR DE 8,5MM 9 3 MF 800M

"Tsunami Arms - Mejor Que Los Mejores." La firma japonesa supersecreta de diseño de armas hace honor una vez más a su lema con su Fusil de Microrreactores, una extraordinaria novedad que se adapta perfectamente a las funciones de francotirador, contrafrancotirador y sistema antiblindaje ligero.



Lo que hace especial a este fusil son los proyectiles que dispara - no balas normales, flechettes o gyrojets, ¡sino pequeños reactores de calibre 8,5 mm! Las balas supersónicas son disparadas a una velocidad de 960 m/s, y tienen una apertura cónica en el morro en la que se comprime el aire que atraviesa. Este chorro de aire caliente hace que el combustible sólido del centro de la bala entre en ignición; los gases son expulsados por la parte de atrás y aceleran la bala hasta que el combustible se agota. El resultado es un incremento constante de la velocidad y energía del proyectil hasta que llega a su alcance máximo, lo que hace que produzca un mayor impacto cuanto más lejos está del blanco. Es un arma de configuración bullpup, semiautomática que dispara munición sin casquillo, fabricada con polímeros ligeros y posee empuñadura y culata ajustables además de un bípode regulable y un cañón pesado de flotación libre. Para la máxima precisión a largo alcance, viene equipado con un sistema de arma inteligente láser-reflex telescópico de 4x, que señala al objetivo con un láser y luego emplea lentes líquidas controladas mediante un microprocesador para determinar el alcance y la elevación adecuada para darle al objetivo a esa distancia, corrigiendo el punto de mira para que el tirador ponga el arma en el ángulo correcto. **Notas de Juego:** la munición 8,5 mm hace 5D6+3 a alcance Corto, 6D6+1 a Medio, 7D6 a Largo y 7D6+3 a Extremo.

Cañón polímero de un disparo 90 ed

FUS -2 L C 4D6+2 (13 MM) 1 1 PF 100M

"Pues, el tío vino hacia mí ¿sabes?, yo apreté el gatillo y, awww, carne picada..."

-Escoria de Megaurbanización

¡Un sistema desechable con gran potencia de fuego! Este cañón de plástico fabricado por Kang Tao es el arma de último recurso definitiva ¡después de todo, no necesitarás más que una bala explosiva de 13 mm para quitarte de encima al perseguidor más duro! Para reducir el coste está hecho de materiales económicos, y el proyectil relleno de explosivo estable. **Notas:** El proyectil es una bala HEP (Reventadora de Alto Explosivo) de baja velocidad que hace 4D6+2. El daño es mitad real, mitad aturdidor, el blindaje no tiene efecto y se reduce dos niveles. Está tan mal hecho que si se encasquilla explota: ¡con un 1, el arma estalla, haciendo 2D6 de daño al brazo del usuario!

Fusil cyborg Militech



800 ed

FUS +1 N M 7D6+3 MP (.300 WM) 30 2 M 500M

Dicen que si quieres un buen arma, compras Militech. El Cyborg no es una excepción. Hecho para combatir cyborgs, puede derribar a un metalizado a cualquier distancia. Es una gigantesca arma bullpup diseñada para el cartucho de caza .300 Winchester Magnum, que normalmente se utiliza para caza mayor. El .300 WM se eligió por su versatilidad con las más diversas condiciones, distancias y blancos. Militech tiene plena autorización para emplearlo, ¡puesto que compró la mayoría de las empresas de la Winchester hace muchos años! Se ha fabricado un surtido de diferentes tipos de munición de este calibre para el Cyborg; entre ellas un cartucho perforante con recubrimiento de teflón, que ha demostrado ser lo suficientemente efectiva contra la mayoría de las Placas Corporales. Para aumentar el control, el cañón del fusil está envuelto en un manguito hidroneumático que absorbe el retroceso. Aún así, el arma es usada a menudo por los propios cyborgs de combate, pues la mayoría de los soldados no aumentados lo consideran una mole abrumadora (cargado pesa 7,5 kg.).

Revolver Stein & Wasserman "Tri-star"

375 ed

P O C H C 2D6(#000) 6 1 M 50M

S & W diseñaron esta pistola de carga especial como un "sistema compacto pero práctico para administrar municiones múltiples". Lo que esto significa (en español vulgar) es que es un enorme revólver de doble acción que dispara cartuchos de escopeta calibre .410. Aunque puede disparar tanto postas (2D6/1D6+2/1D6) como balas (3D6+1MP), el Tri-Star debe su fama al empleo de cartuchos Triplex, que contienen tres postas metálicas #000. Cuando se utilicen considera cada disparo como una "ráfaga de tres tiros": hay que tirar 1D6/2 para calcular cuantas postas dan en el blanco y luego determina independientemente la localización de cada impacto (1D6 de daño por posta). S. & W. también comercializa una mira láser de 100 ed especialmente fabricada para los Tri-Stars que emplean munición Triplex. Dichas miras proyectan un punto rojo que señala el lugar donde se apunta, inscrito en un círculo que marca el área de dispersión de los tres perdigones. Debido a este característico estilo visual, los Tri-Stars se han empleado a menudo en programas de entretenimiento de los medios de comunicación.

"Me gusta este arma. Es un poco antigua, pero tiene cierto encanto. Y S&W sabe como fabricar buen revólver."

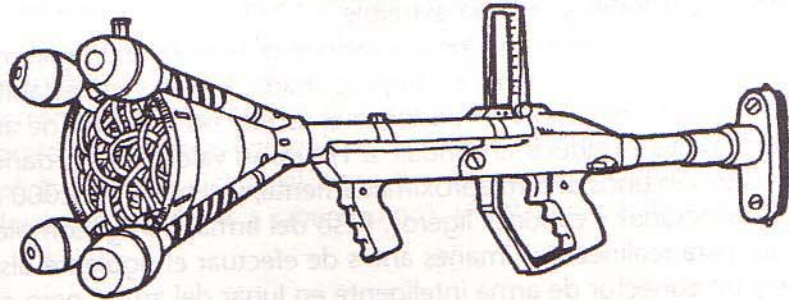
"Sí, de verdad que me gusta. Gracias por dejarme que te volara la cabeza para quedármela."

-Conversación en el club nocturno *Más Allá*, seis segundos después de un tiroteo.

Lanzarredes Pursuit Security Incorporated 250 ed

FUS +1 N C ATRAPAR 1 1 M30M

P.S.I. amplía su popular línea de sistemas de armamento no letal con su Lanzaarredes, el "atrapa hombres de largo alcance". Este arma de un sólo disparo tiene una culata de absorción de impactos, dos empuñaduras dispuestas en línea, y una mira óptica. De la bocacha cónica del Lanzaarredes salen cuatro cañones



que redirigen los gases para que propulsen unos pesos elípticos unidos a una telaraña de nylon. La red se dispara con un único cartucho y se abre gracias a las trayectorias radiales de los pesos, atrapando al objetivo en una fuerte maraña que se mueve a gran velocidad. En las pruebas policiales ha demostrado un 95% de efectividad en la inmovilización de personas. **Notas:** La red es lo suficientemente grande como para contener a un agresor de cualquier tamaño. La víctima debe hacer tiradas Casi Imposibles de TCO y REF para escapar. Si falla ambas queda atrapada; REF a la mitad para Iniciativa y acciones, y se le considera objetivo inmóvil para los ataques. Un sólo fallo significa que escapará en 10- (TCO ó REF) minutos (lo que sea menor). Aunque elástico y resistente, el material puede cortarse con facilidad con cualquier cuchillo decente que haya a mano.

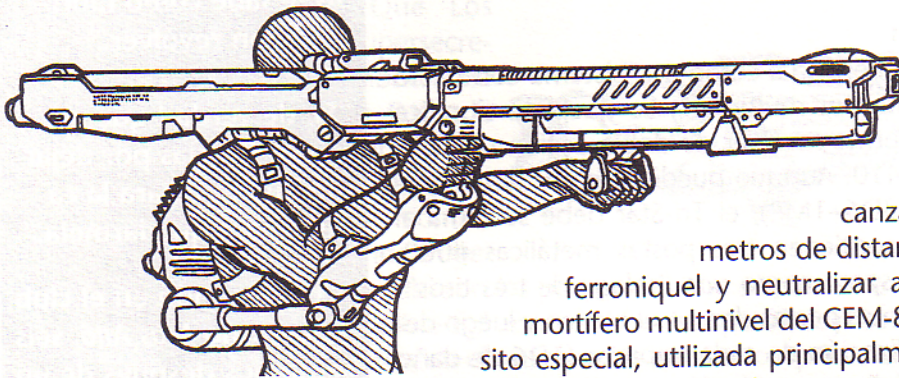
Por 100 ed adicionales, el Lanzaarredes puede equiparse con una red de alambre de carbono y un táser integral conectado a ella. P.S.I. no responde por la seguridad de los que sean atrapados con este dispositivo. Si la telaraña está equipada con una carga táser, utiliza las reglas que aparecen en la pág.108 del reglamento básico.

También está disponible la **Red-Det FEN Dz-55** (450ed/cada una): Diseñada como proyectil anticyborg para el Lanzaarredes P.S.I., la Red-Det reemplaza las fibras de nylon por tiras de cordón detonante Detcord. Estas cargas explosivas direccionales en forma de cintas pueden efectuar cortes de precisión instantáneos prácticamente en cualquier cosa (atravesan blindaje CP40 como un soplete en un asalto de combate) cuando se hacen detonar. En efecto, lo que quede atrapado en una Red-Det recibe un impacto perforante de 40 puntos en todas las localizaciones corporales, capaz de destruir todo excepto a los Cyborgs de combate más monstruosos. La precisión y el alcance de la red de carbono y la Red-Det son 0 • 25m.

Acelerador de energía cinética Rhinemetall CEM-85

11.370 ed

APS +3 N R 5D10+10
(MEP) 5 1/2 M 1.500m



El arma definitiva en la guerra contra la ciberpsicosis. ¡El nuevo Acelerador Rhinemetall puede al-

canzar un blanco situado a casi dos kilómetros de distancia con un proyectil hipersónico de

ferroniquel y neutralizar a quien sea! El espantoso potencial

mortífero multinivel del CEM-85 lo convierte en un arma de propó-

sito especial, utilizada principalmente por cyborgs militares y miem-

bros del C-SWAT equipados con armaduras autopropulsadas. Este sistema

consiste en un acelerador de energía cinética montado en un arnés giroestabilizado con con-

trol de disparo computerizado. ¡Este cañón electromagnético (o CEM) emplea superconductores para lanzar un proyectil especial de 15 gramos recubierto de Mylar a 2400 metros por segundo! Dicho proyectil no sólo es totalmente letal para el cuerpo humano, sino que también puede perforar todo excepto las placas de blindaje de vehículos más duras. El sistema de control de disparo actúa como un arma inteligente sofisticada, permitiendo una rápida adquisición y fijación del blanco. Tiene un cargador interno que contiene cinco espiras superconductoras y un depósito para cinco proyectiles (peso 1 kg.). Una unidad de municiones (más la recarga de energía) cuesta 1.200 ed. Militech espera sacar al mercado su propio modelo, el Cañón de Pulso Magnético XR-1, dentro de 18 meses. Disparará penetradores subcalibrados de 12/5 mm y tendrá un cargador de municiones y energía extraíble.

Notas de Juego: Debido a su peso y retroceso, hace falta un mínimo de TCO 11 para poder disparar sin un armazón lineal o una armadura autopropulsada. El arnés giroestabilizado elimina los modificadores por movimiento pero tiene CE -1 e imposibilita el uso de un conector de arma inteligente. El efecto de la Munición Extra-Perforante es reducir el blindaje a 1/4 de su valor, pero el daño que penetra se reduce a la mitad. El alcance corto son unos 375 m aproximadamente, y el máximo 3.000 m, al igual que los de la mayoría de ametralladoras pesadas y cañones ligeros. Peso del arma: 35 kg. completamente cargada. Necesita un asalto de combate para realinear los imanes antes de efectuar el siguiente disparo. Se pueden emplear conectores interface y un conector de arma inteligente en lugar del arnés, pero el tirador sufre un -1 a su MOV; la CE es -2, y el requisito mínimo de TCO sube a 12.

Sólo se encuentra en unidades C-SWAT autorizadas, arsenales militares, y a veces instaladas en vehículos; el CEM-85 es increíblemente raro, caro e ilegal. En el mercado negro únicamente deberían poder encontrarse con una tirada Casi Imposible de Moverse en la Calle. (¡Y aún así, tan sólo con un éxito crítico!).

Multi-magnum Luigi Franchi

"King buck" 800 ed

ESC -1 N M 6D6/5D6/4D6 (GALGA 10) 4 2/4 MF

La King Buck, fabricada en Italia, es una escopeta de cuatro cañones tipo pepperbox, pensada para caza mayor. Los cuatro cañones tienen recámaras independientes, de modo que puedes dispararlos de uno en uno, ¡o (si quieres ser realmente desagradable) todos a la vez! Esta escopeta dispara proyectiles Magnum 3" galga 10, y puede cargarse con postas y balas. Es un arma enorme, inusual, y excepcionalmente pesada (7 kg.), considerada como una pieza de coleccionista.

"Esto os va a encantar: un arma grande pero sencilla de manejar. Se aprieta el gatillo una vez, y BOOM, su cabeza estalla. Un instrumento excelente. ¿Verdad que fabricamos cosas estupendas en Italia?"

-Giovanni Stratelibre,
Euromercenario.

Láser y microondas acoplables para fusil 950/500ed

COND. LÁSER P-F FUS +2 * R 3D6 2 2 PF 25M

MICROONDAS P-F EX 0 * M 1D6 4 2 M 20M

Estas avanzadas armas creadas por los genios de Tsunami Arms eliminan la necesidad de llevar voluminosas baterías mediante el uso de condensadores superconductivos. ¡Precisión y potencia de impacto en un tubo de porcelana y polímeros que cabe bajo el cañón de tu arma! Se pueden conectar a una pequeña batería que se cuelga en la cadera para aumentar su capacidad de disparo. Están diseñadas para subfusiles y fusiles (los subfusiles deben ser de tamaño medio o mayor).

La batería cuesta 250 ed, pesa 4 kg., y multiplica por dos el número de disparos del arma (también añade 5m al alcance del microondas). Los condensadores láser se instalan debajo del cañón, y tienen el aspecto de miras láser antiguas (tirada de Advertir/Notar DIFÍCIL para detectar la diferencia). **Nota:** el láser es una versión avanzada de la opción de ciberbrazo (CP2020, pág.82).

"Para mi segunda o tercera operación, ya acoplaba todo tipo de herramientas bajo el cañón; linternas para detectar, láseres para señalar... Al final me he decidido por una combinación que funciona bastante bien; un lanzagranadas Militech y un microondas Tsunami montados en tandem. Lo llamo la Picadora-Freidora."

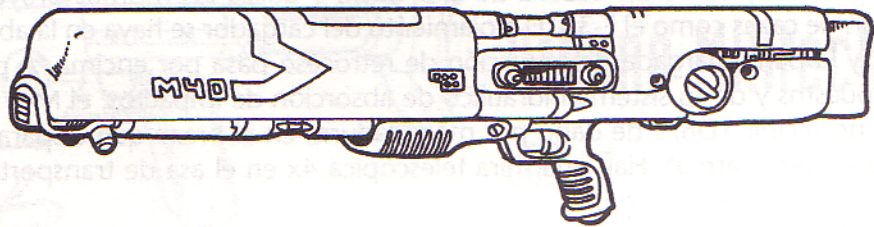
-Morgan Blackhand

"Fusil de impulsos" Techtronica M40 3.500 ed

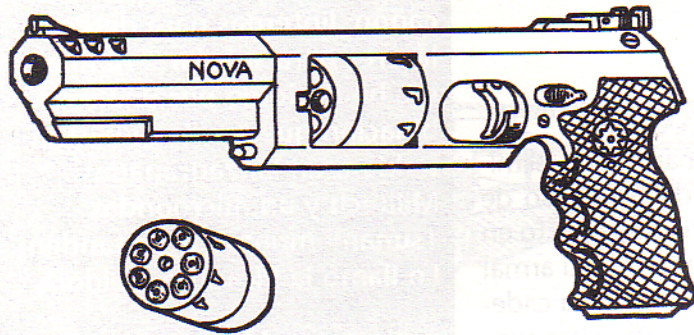
FUS 0 N R IEM 6 1/2 M 50M

El cañón de impulsos electromagnéticos militar de Techtronica se está consolidando rápidamente como el destructor de componentes electrónicos definitivo. Utilizando nuevos descubrimientos en sistemas de propagación de rayos electromagnéticos multibanda, el M-40 es un arma robusta diseñada para desbaratar, anular o destruir componentes electrónicos y ordenadores de todo tipo. Este achaparrado diseño tipo fusil (que emplea células de almacenamiento de metal líquido), está completamente aislado contra sus propios efectos - ¡que son devastadores! A distancia Corta, el arma fríe permanentemente los componentes electrónicos de cualquier tipo (desde ordenadores a ciberequipo), y deja incapacitada a la gente durante horas.

Notas de Juego: El rayo de este arma es muy fino, afecta a un blanco por disparo (las localizaciones corporales son irrelevantes), y debido a su prolongado ciclo de recarga tan sólo puede disparar una vez cada dos turnos. Advertencia: un disparo a bocajarro puede ser letal para el sistema nervioso humano. A distancia de Quemarropa hay un 50% de posibilidades de que destruya incluso componentes reforzados, y las personas deben hacer una Tirada de Muerte a -3 (si lo logran, permanecerán inconscientes durante 2D6x30 min.). A distancia Corta, cualquier componente o elemento de ciberequipo no protegido quedan inmediatamente inutilizados (pero pueden repararse) y los individuos deben hacer una Tirada de Aturdimiento a -5 o quedarán sin sentido 1D6x10 minutos. A distancia Media, cualquier componente sin reforzar queda inutilizado 1D6/2 horas, y las personas deben hacer una tirada de Aturdimiento a -3 o quedan inconscientes durante 2D6 minutos. A Largo alcance, cualquier elemento electrónico no reforzado tiene un 70% de posibilidades de averiarse 2D10 minutos, mientras que los individuos deben hacer una tirada de Aturdimiento a -1 o se desmayan 1D6 minutos. A distancia Extrema, los componentes o ciberequipo no protegidos tienen un 30% de posibilidades de quedar inutilizados durante 1D10 turnos, y las personas deben hacer una tirada de Aturdimiento o quedan sin sentido 1D6 turnos de combate.



Nova Citygun .338 460 ed



P +1 CH M 3D6 (.338) 7 3 MF 50M

El Citygun de doble acción es el intento de Nova Arms de volver a poner el revólver de moda. En lugar de emplear el tambor tradicional, emplea los "Cassettes de Munición" patentados de la firma. Estos son cilindros desechables, fabricados con compuestos cerámicos superfuertes, que vienen ya cargados con siete cartuchos Nova .338. Para recargar, uno sólo tiene que tirar el cassette viejo y meter un nuevo. El Citygun está atiborrado de rasgos modernos y luce un acabado negro mate no re-

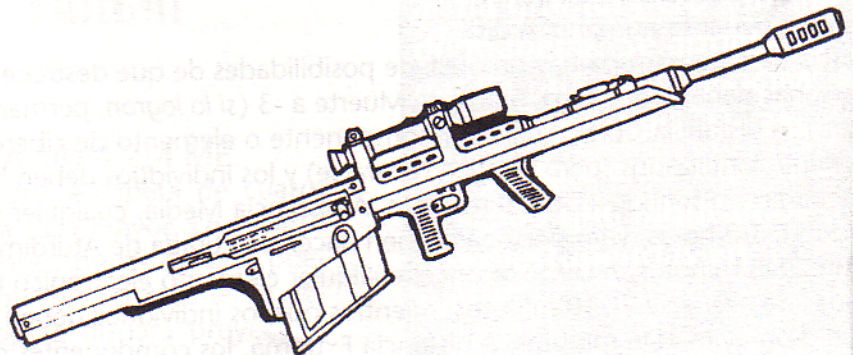
fectante, un cañón octogonal con una montura universal inferior para miras, un gatillo ajustable y una doble serie de tres portillas en el extremo del cañón que funcionan como un sofisticado compensador (permite una mejor recuperación en disparos consecutivos, lo que aumenta la VD a 3). Nova también incluye dos cassettes de munición adicionales con cada Citygun. Resistente, fiable, capaz de colocar siete proyectiles de alta velocidad con una dispersión de cinco centímetros tan rápidamente como puedas apretar el gatillo, el Citygun es indiscutiblemente el revólver más avanzado hoy en el mercado. **Nota:** Nova .338 - estos cartuchos con casquillo metálico disparan una bala de 98 gramos a 510 m/s. Esto lo coloca en la categoría del Magnum .357, y la convierte en una munición ideal para distancias medias. Se vende a 15 ed (la caja de 50).

Cañón Colt-Mauser M2X 3.050 ed

APS 0 N R 4D10+6 (20MM EHI) 8 1 M 600M

El inmerecidamente famoso Barret-Arasaka "Ligero 20" tiene 20mm de calibre, pero dispara penetradores subcalibrados de uranio empobrecido; es un truco barato, un fusil de "20 mm" que cualquier canijo puede disparar. Las compañías de armas Colt y Mauser han unido recientemente sus fuerzas para producir el M2X, ¡un verdadero fusil de 20 mm! Es un arma semiautomática de tremenda potencia, que se dispara apoyada en el hombro, como un bazoka de la II G.M., y utiliza los mismos proyectiles de 20 mm que los cañones Vulcan de cazas como el F-36. El alojamiento del cargador se haya en la abrazadera del hombro, al estilo bullpup, y la barra alargada de absorción de retroceso pasa por encima. A pesar de estar hecho de materiales compuestos y de su sistema hidráulico de absorción de impactos, el M-2 requiere una tirada de TCO Media para no recibir 1D6/3 de daño por magulladuras en el brazo que dispara (un fallo crítico hace además que se deje caer el arma). Hay una mira telescópica 4x en el asa de transporte como equipo estándar, y el M-2 pesa 23 kg. a plena carga.

EHI: Munición de Alto Impacto (sólo balas en la gama 20-30mm) - el blindaje se reduce a tan sólo 1/4 de su valor, el daño que penetra *no* se reduce. Si el daño es detenido, pero supera la mitad del valor de la CP, el blanco recibe 1/4 del daño simplemente a causa del impacto cinético. Las coberturas frágiles (por ejemplo, los muros hechos con bloques de ceniza prensada) se harán pedazos si su CP es superada por el daño del proyectil.



"Fusil antimateria" Militech AM 3 6.000 ED

APS 0/+1 N R 6D10+12 (30mMEHI) 5 1 M 1600M

¡El retorno del Fusil Antitanque! El fusil sin retroceso de 30mm de Militech es el único sistema de armamento portátil capaz de destruir un tanque de combate. Generalmente, este cañón de alta potencia se emplea para aniquilar cyborgs de combate, armaduras autopropulsadas, y blancos importantes como bunkers, estaciones de radar y vehículos blindados de combate. Dispara los proyectiles de 30mm autopropulsados de uranio empobrecido patentados por Militech

"Bueno, realmente no utiliza antimateria. Sólo lo llamamos así porque usa uranio empobrecido."

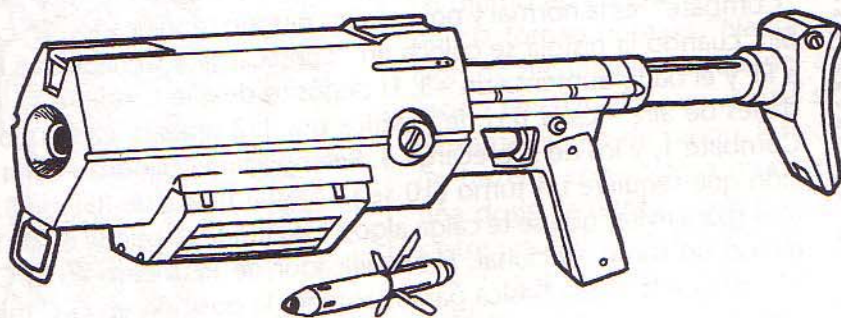
-Marlo (Representante de Militech)

"Seguro. Pues yo digo que lo llamáis así porque con él podrías poner en órbita al jodido Enterprise."

-Axeman (Independiente)

para evitar el insoportable retroceso que acompaña a un cartucho de 30mm estándar (son los mismos que se utilizan en el cañón rotatorio que Militech emplea en sus aeronaves). Sin embargo, este fusil no carece en modo alguno de retroceso, y está fabricado con materiales cerámicos super-resistentes para que soporte las tremendas presiones y para reducir su peso. Está equipado con un sistema hidroneumático de absorción de retroceso, un freno de boca avanzado, un bípode, y una culata telescópica absorbidora de impactos; aún así, el retroceso del AM-3 sigue siendo terrible: requiere una tirada Media de TCO (dificultad 15) para no recibir 1D6/2 de daño por magulladuras en el brazo (un fallo crítico también provoca que se

deje caer el arma). Advertencia: ¡no intentes dispararlo erguido a menos que lleves como mínimo un armazón lineal clase Beta, o serás derribado y el daño por magulladuras se doblará! Este fusil tiene un increíble alcance potencial gracias a un sistema conector de arma inteligente de triangulación ciberóptica y a un sistema de mira telescópica 2-10x con funciones de amplificación de luz y formación térmica de imagen. Es un arma estrictamente militar y es increíblemente ilegal. ¡Además, las balas de uranio empobrecido (que se consideran Munición de Alto Impacto EHI, ver Colt-Mauser M-2x) cuestan 100 ed cada una! Puesto que el proyectil parte a baja velocidad y luego es impulsado por el cohete, hay una "zona de seguridad" de 160m en la que el arma tiene PA 0 y hace 1/3 del daño; entre 160 y 800m hace 1/2 daño y tiene PA +1, y más allá hace daño completo y vuelve a tener PA 0.



Lanzamisiles urbano Militech

900 ed

APS +2 L M 4D6 (MICROMISIL) 12 2 M 200M

MÓDULO MM: APS +1 * M 4D6 (MICROMISIL) 1 1 M 200M

¡El arma urbana más avanzada que aparecido jamás en las calles! Es del tamaño de un subfusil muy grande, se alimenta por cargador, y dispara los mismos misiles autoguiados de cabeza explosiva buscadores de calor que utiliza el Lanzador de Micromisiles para ciberbrazo. Sin embargo, su gran cargador en forma de caja proporciona una gran potencia de fuego y velocidad en la recarga. ¡Con un Lanzamisiles urbano, el mercenario corporativo medio se convierte en un temible cazador-asesino! Militech también ofrece el Módulo de Micromisiles, un lanzador de micromisiles de un sólo disparo, de avancarga, que ha sido diseñado para acoplarse a cualquier arma que se dispare desde el hombro, desde una carabina a una ametralladora (esta unidad cuesta 200 ed, y puede instalarse en cualquier arma por 50 ed). Notas: ver Micromisiles, pág 49, para conocer las reglas de uso de estas armas.

Unidad para defensa de perímetros Militech PDU-3 150 ed cada una

APS 0 B M 2D6+5 1 1 M
(RADIO DE EXPLOSIÓN 2,5M)

Este pequeño aparato es uno de los sistemas de detección/disuasión más compactos que hay actualmente en el mercado. La PDU-3 es una unidad de unos 56 cm² por 1,8 cm de grosor, con un sensor, controles, y un pequeño panel donde se inserta una pequeña microcélula (que sirve para alimentarlos). Están diseñadas para formar parte de un perímetro defensivo o para ser plantadas y disuadir a posibles perseguidores. Contienen una pequeña pero potente carga explosiva, proporcionando la metralla la carcasa, fabricada con un material cerámico ligero que se fragmenta en largas y aguzadas astillas. Puede emplearse con gran variedad de detonadores o prepararse para que estalle en un momento determinado. Además de aceptar las señales de la mayoría de los sensores militares, está equipada con un detector de movimiento IRP (Infrarrojo Pasivo), un contacto magnético para puertas (del tamaño de una caja de cerillas), y un cordón detonador. Cada unidad tiene una pequeña cantidad de pegamento molecular activado eléctricamente en la parte de atrás, que permite adherirla a casi cualquier superficie. ¡Es lo más avanzado en armamento de disuasión portátil! Hay versiones adaptadas para utilizar gas, que al activarse revientan y tienen un radio de efecto similar.

Pistola de aire Tsunami Arms "Martillo neumático" 325-400 ed

P +1 CH ESPECIAL (5,3MM AIRE COMPRIMIDO/VARÍA) 5/7 2 M

Un diseño inusual para un propósito especial. La Seguridad del Crystal Palace pidió a Tsunami Arms que diseñara un arma que perforase los blindajes ligeros (como el Tejido Dérmico) que se suelen encontrar en la estación, pero que evitase el riesgo de penetrar el casco y dañar a inocentes. La respuesta fue el Martillo Neumático, que dispara un cartucho de 5,3x19mm, con un cilindro de aire comprimido como propulsor. La baja velocidad del proyectil limita la penetración y reduce el retroceso. Un simple interruptor situado en la parte de abajo del cañón controla la cantidad de aire empleada. Tiene tres posiciones: "Práctica", "Combate", y "Sobrecarga". Existen diversas municiones, pero la más común es una flechette de fragmentación fabricada por Kendachi que tiene una penetración mínima ante superficies sólidas pero excelente capacidad de detención. También hay munición de gas, de gelatina, de entrenamiento y flechette. El Martillo Neumático está disponible en dos versiones: la primera tiene un tambor de cinco disparos, una mira láser y una cámara para armas de diez usos como equipamiento de serie. Los mercenarios Orbitales prefieren este arma, puesto que proporciona pruebas contundentes de que no había manera de acercarse a la víctima. La segunda versión (la Mark 2) tiene un tambor de siete balas y una conexión de arma inteligente estándar. Se suele entregar sólo al personal de Seguridad y a guardaespaldas.

Este arma es Muy Difícil (25) de encontrar en la Tierra, pero Media (15) en cualquier instalación espacial (aunque puede que no se la vendan a un Rastrero). La posición "Práctica" se emplea cuando no es necesario causar gran efecto, y sólo hace 1/2 de daño. "Combate" es la normal y no se aplica ningún modificador. En cambio, cuando la pistola se coloca en "Sobrecarga", su fiabilidad baja a PF y el daño aumenta un +3. El depósito de aire contiene 15 unidades de aire - cada tiro de Práctica usa 1/2 unidad, cada uno de Combate 1, y los de sobrecarga 3. Reemplazar el cilindro es una acción que requiere un turno (10 seg.), y una tirada de REF de 15 o más (para evitar que se te caiga algo). Esta tirada se puede evitar tardando un turno adicional. El Modificador de Retroceso en G-C es +1, así que la tirada básica para mantener la posición en G-C mientras se dispara es 16+.

Lista de municiones

Flechette de Fragmentación Kendachi - hace 1D6+2 de daño, utiliza dardos especiales de material cerámico.

Flechette - 1D6+2 MP. Utiliza dardos de bioplástico o material cerámico. Reduce a jirones los blindajes blandos (reduce la CP a 1/4), pero se hace pedazos contra superficies sólidas.

Gelatina - 2D6+2 de daño (ver balas de goma, pág 47). Las balas de gelatina se deshacen contra en muros o blindajes duros.

Gas - Libera una nube de gas de 2m cuando impacta en una superficie sólida (normalmente gas adormecedor, pero puede emplearse cualquiera). Persiste durante dos turnos.

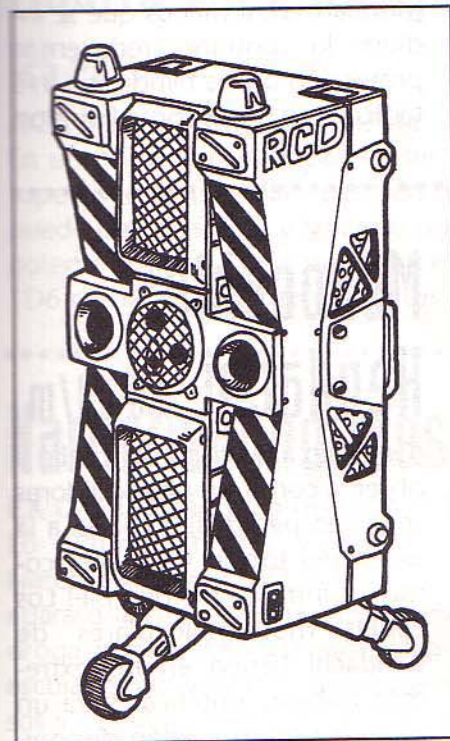
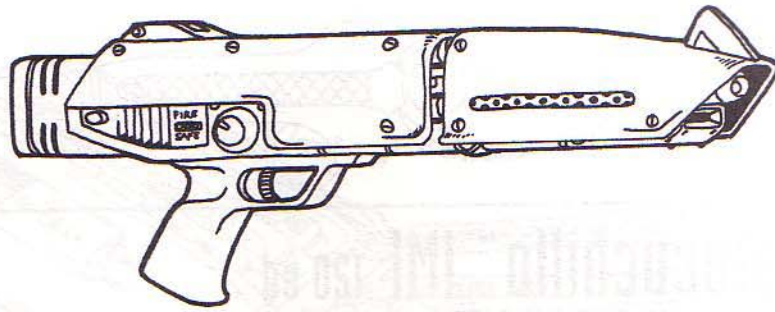
Entrenamiento - 1D6-1 de daño, utiliza una bala de plástico.

Pistola voltaica Techtronica modelo 009 950 ed

P +1 CH R 3D6 6 1 M 25M

¡Un arma nueva y dinámica de los ma-

estros de la guerra electrónica! En el interior de la lisa y brillante carcasa metálica de la pistola voltaica hay un proyector láser de baja intensidad que ioniza el aire al ser disparado. En ese momento las baterías de metal líquido de alta conductividad envían una descarga eléctrica que sigue el sendero de aire ionizado, dando como resultado un "relámpago" dirigido generado artificialmente. (El daño es mitad real y mitad de aturdimiento) Puesto que es un arma que utiliza descargas eléctricas, cualquier cibermiembro alcanzado se desactiva durante 1D6+3 turnos (con un éxito crítico, el miembro queda cortocircuitado permanentemente y debe ser reparado) a menos que esté reforzado (20% de probabilidades). Incluso en el caso de que el blanco sea alcanzado en una parte orgánica, el ciberequipo adyacente se tratará como si hubiera recibido un impacto de microondas con un +1 a la tirada de efectos (un crítico en la tirada de impacto significa que dichos efectos durarán hasta que sea reparado). Por supuesto, la mayoría de los blindajes no están aislados contra impulsos eléctricos (costaría el 50% del precio del blindaje y anularía los efectos de este arma), ¡de modo que el blindaje normal no ofrece protección! La pistola utiliza tecnología avanzada, es de tamaño similar a un subfusil grande, y se alimenta con una batería (una recarga vale 25 ed) que se inserta en el extremo trasero del arma.



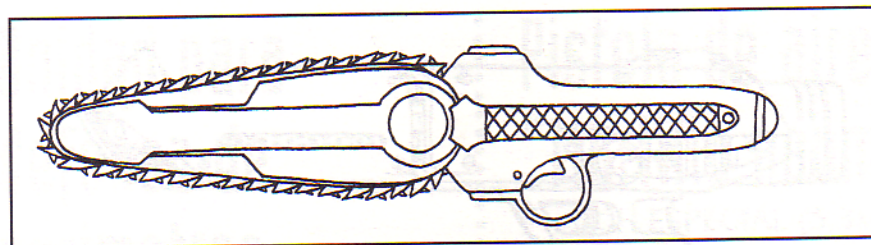
Dispositivo de control de multitudes Arasaka "Nauseator"™ 1.900 ed

EX 0 N M ESPECIAL 10 1 M

Lo último en control de multitudes a gran escala. Departamentos de policía toman nota: el "Nauseator" (como se le apodó en la convención de tecnología policial del año pasado), se ha revelado como un modo efectivo de calmar una situación de otro modo incómoda sin derramamiento de sangre innecesario. Ya no hay necesidad de barrer un terreno con costosa munición de 30mm. Sólo hay que aplicarles una dosis de ultrasonidos y verles echar hasta la última papilla. El desastre resultante es desde luego mucho menor que el de una masacre.

- Todos los blancos en el área de alcance deben pasar una tirada Muy Difícil de TCO para evitar sufrir desorientación, dolores de cabeza y náuseas/vómitos.
- Si se logra la tirada: Debilitamiento (-4 a todo durante 1D6 asaltos).
- Si la tirada se falla por 1-3: Incapacitación (REF y MOV reducidos a 1 durante 1D6+1 asaltos).
- Si se falla la tirada por 4 ó más: Incapacitación Seria (inconsciente durante 1D6 minutos).

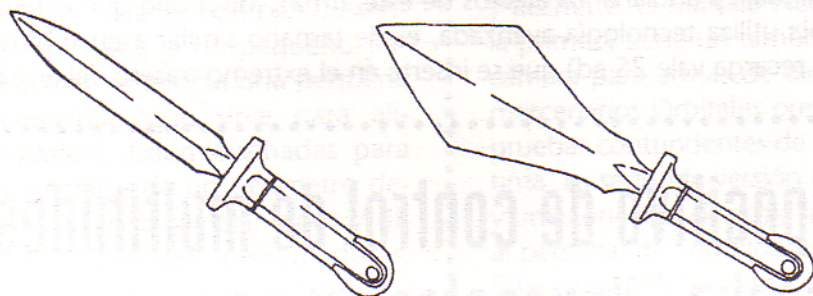
El objetivo debe ser afectado durante un mínimo de 2 asaltos consecutivos antes de ser dominado. El alcance es una trama de escopeta de 15m de profundidad y 25 de ancho. Las siguientes opciones de ciberaudio incrementan la dificultad de la tirada de TCO un nivel: Escucha Amplificada, Amplificador del Umbral Auditivo. En cambio, las siguientes te hacen inmune a sus efectos: Editor de Sonido, Atenuador de Nivel. Auriculares especiales o tapones reducen el nivel de la tirada un nivel. **Nota:** Este dispositivo es un generador antidisturbios (0,6m de ancho x 1,7m de alto), no un arma de mano.



"Motocuchillo" IMI 120 ed

ACC 0 CH M 2D6+1 NA NA MF

Diseñado y fabricado en Israel, el Motocuchillo ha sido usado a menudo por los agentes del Mossad. Es una sierra de combate alimentada mediante batería (2 horas), cuya forma se parece a la de un cuchillo de supervivencia (similar a la ciberopción Sierra Susurrante; *Soldado de Fortuna*, pág.32). ¡Atraviesa los blindajes como si fueran queso fundido (CP a 1/2, los blindajes blandos se reducen en 2 puntos por impacto)!



Cuchillo de hoja expansible Slamdance Inc. 450 ed

ACC 0 (+1 LANZADO) CH M 1D6+TCO/1D6+4 NA NA M

¡Con el cuchillo de hoja expansible, Slamdance Inc. redefine el concepto de cuchillo de combate! A simple vista, este arma sólo parece un vulgar cuchillo de combate equilibrado para lanzarse (1D6+modificador de daño por TCO). Las diferencias sólo se manifiestan en la lucha: una vez que se quita el seguro, la hoja de metal con memoria tiene la capacidad de "abrir" sus filos. El cuchillo se activa con cualquier impacto de combate que haga más de 4 puntos de daño (incluyendo los modificadores de daño por TCO, y antes de aplicar el MTC) y traspase el blindaje del contrario. La hoja se convierte en una cuchilla en forma de espátula con una apertura de 50° - ¡en el interior del cuerpo del oponente! Esto hace un daño adicional de 1D6+3 (el blindaje no cuenta). Una vez que se abre, el cuchillo de hoja expansible sólo se puede extraer con seguridad mediante una tirada de Medicina de 20 ó más; cualquier otro medio de extracción le provocará a la víctima 1D6/2 de daño. Este arma viene con una funda de seguridad disponible en 10 colores de diseño.

Monolátigo Kendachi 350 ed

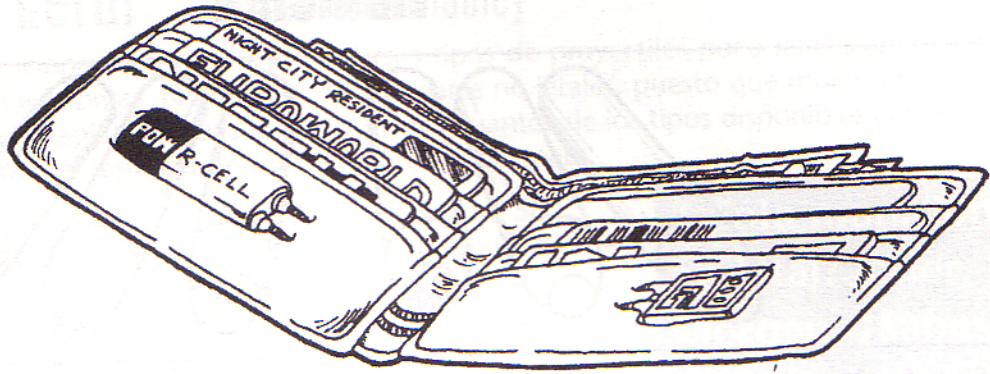
ACC 0 CH M 2D6 - - M 1-3M

Siguiendo la tradición de la popular ciberarma, el Monolátigo Kendachi consiste en un carrete de alambre de monofilamento alojado en una empuñadura ergonómica. El alambre tiene un pequeño peso en el extremo para equilibrarlo y poder controlar su oscilación, y puede extenderse hasta una longitud de 4m o enrollarse con sólo apretar un botón. El monolátigo puede emplearse como garrote de estrangular, cuchilla o gancho afilado. Puede cortar casi cualquier material orgánico, además de la mayoría de los plásticos, haciendo 2D6 de daño (doble daño si se saca un crítico). **Nota:** Las Monoarmas, a menos que se indique lo contrario, reducen la protección de los blindajes a 1/3 tanto si son duros como blandos.

Monocable Kendachi 60 ed/m

¡Colócalo a la altura del cuello y observa como tus perseguidores se hacen pedazos; colócalo a la altura del tobillo y observa como los intrusos pierden piel! Los cables monomoleculares de Kendachi tienen en los extremos bobinas sintéticas para un manejo seguro y están disponibles en diversas longitudes. Son el elemento definitivo para trampas, ¡y también son ideales para cortar el queso! **Nota:** El monocable hace 3D6 de daño por corte y reduce el blindaje a 1/3.

Cartera taser 65 ed



Pursuit Security Inc. presenta su nueva línea de dispositivos personales de protección. ¿Estás harto de los ladrones? Prueba nuestros peque-

ños juguetes. Cada cartera, billetero y bolso lleva preparada una descarga de 1000 voltios que se activa cuando se alejan más de 2m del chip transmisor escondido en tu persona. El desprevenido carterista no puede mantener el objeto agarrado más que unos segundos. Discretos y no letales, están diseñados para evitar que te aligeren de tus pertenencias. **Nota:** A más de 2m el ladrón debe pasar una tirada Muy Difícil de TCO cada asalto para seguir sosteniendo el objeto robado. Se recomienda una tirada Media de FRI para no gritar.

Cuchillo con resorte Mystic Technologies 125 ed

ACC 0 B C 1D6 - - M 1M/5M

En un primer examen parece ser un cuchillo de supervivencia estándar, pero en realidad la hoja puede desprenderse y lanzarse por medio de un potente resorte. Tiene un alcance de 5m y hace 1D6 de daño. Se tardan 2 asaltos en recargarlo.

Narcotizachorizos™ 150 ed

EX 0 B C PRODUCTO QUÍMICO 5 1 MF

Lo último en las calles del 2020 es el NarcotizaChorizos™ de Petrochem. Este simpático aparato administra una dosis fuerte de cualquier droga adormecedora o paralizante que su usuario escoja. Es compacto y cabe en la mayoría de bolsos y bolsillos. Sólo ligeramente más grande que un taser de contacto, el NarcotizaChorizos es perfecto para aquellos que desean ir armados de forma discreta. Cualquier objetivo alcanzado debe hacer una tirada de TCO Muy Difícil (sumando la habilidad Resistir Drogas) para evitar sus efectos. Las recargas cuestan de 10 a 20 ed por dosis. Puede llevar cualquier droga. Este aparato no puede penetrar blindajes.

Táser II™ 100 ed

EX 0 B C ATURDIR 4 2 MF

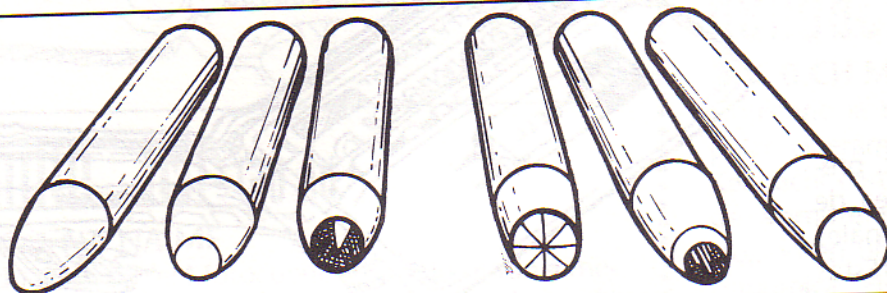
Lo más novedoso en protección personal para la persona no violenta. Este pequeño amigo puede administrar una descarga de 15.000 voltios al blanco que toque. Sal y dile hola a ese criminal con la respuesta moderna ante el crimen: el nuevo Táser II™, hecho para ti por la gente de Militech. Porque nos preocupamos por su seguridad. **Nota:** El blanco debe hacer una Tirada de Aturdimiento con un -1 adicional para evitar sus efectos. Ver las reglas para táseres en CP2020, pág.108 para más detalles.

Mofeta™ 70 ed

EX -1 B E GAS 4 1 MF

Armamento para la persona no violenta. Administra hasta 4 dosis de gas no letal (a elección del comprador) a un blanco situado a menos de 2m. Sólo puede afectar a un objetivo, pero es suficiente para desanimar a sus posibles aliados. Mide 15cm de largo por 2,5 de diámetro y cabe en cualquier bolso o bolsillo de chaqueta. Disponible en 6 colores de diseño. Por 5-10 ed más, el gas puede mezclarse con productos químicos olorosos creando un efecto adicional igual al de la Bomba Fétida (ver epígrafe). **Nota:** Ver las reglas para gases en CP2020, pág.110 para más detalles.

Munición



Munición de propósito doble [dp] [4x coste básico]

Se acabaron los días en los que accidentalmente llevabas balas perforantes a una colonia nudista, o munición normal a una convención de fabricantes de Blindajes Corporales. La munición DP te proporciona la mejor balística en todo momento; los proyectiles consisten en un núcleo penetrador subcalibrado de acero al tungsteno envuelto en una cobertura de plomo blando que se fragmenta con facilidad. Cuando impactan en un blindaje, la envoltura de plomo desaparece mientras que el penetrador atraviesa tu blanco. Sin embargo, cuando alcanzan carne, el plomo se hace pedazos causando una disrupción de tejidos masiva. Las balas DP te dan todo lo que puedes desear en cualquier situación. **Notas:** Cuando las balas DP alcanzan un blanco blindado, reducen su CP a 1/2 pero sólo hacen 1/2 daño a la carne. Si el objetivo no lleva blindaje hacen el daño normal multiplicado por 1,5.

API: perforante incendiaria [4x coste básico]

Antaño a las armas se les llamaba "calentadores". Ese nombre se les vuelve a aplicar gracias a las nuevas y sorprendentes balas API. Estos cartuchos disparan proyectiles con cabeza aguzada y camisa metálica que perforan la mayoría de los blindajes con facilidad, y además llevan una sorpresa: cada uno está hecha de un compuesto químico sólido que arde como reacción a impactos de alta presión. El efecto general es una bala que, al impactar, se calienta increíblemente, jabrasando las entrañas del blanco! Procura no meterte en un tiroteo en una fábrica papelera... **Notas:** La API actúa como la perforante normal (el blindaje reduce su CP a 1/2 pero también el daño a la carne a 1/2), pero si la bala penetra el blindaje hace 1D6 de daño extra el primer turno, y 1D6/2 el segundo. Las API pueden prender fuego a cualquier material inflamable que alcancen (50% de posibilidades). No pueden ser disparadas por armas equipadas con la Mejora Electrotérmica.

Flechettes de fragmentación Kendachi [5x coste básico]

Esta munición consiste en un cartucho con casquillo sintético o sin casquillo que dispara una flechette de acción subcalibrada. Estas flechas estabilizadas por aletas viajan a velocidades impresionantes (alcanzando los 1200m/s), lo que les confiere una excelente capacidad de penetración. Llevan inyectada una cantidad casi microscópica de un explosivo plástico similar al C6, programado químicamente para detonar un microsegundo después del impacto. Empleando este diseño, estas agujas pueden atravesar con éxito el blindaje sin sufrir un exceso de penetración. El problema clásico con las flechettes es que como tienen un diámetro muy pequeño, y viajan a una velocidad extremadamente elevada, pueden atravesar directamente el objetivo y dejar tan sólo un minúsculo (e ineficaz) agujero en su cuerpo. Para superar este problema las flechettes de fragmentación Kendachi llevan el explosivo suficiente para estallar una vez que han penetrado, creando así una devastadora cavidad de herida. **Notas:** La munición Flechette de Fragmentación Kendachi esta disponible para cualquier arma; su precio es 5 veces el de la munición normal. Los blindajes blandos ven su CP reducida a la mitad y hacen daño normal a la carne. Cuidado - la disponibilidad de esta munición es Rara y es muy ilegal. Se suele encontrar en armas utilizadas en órbita. No puede emplearse con armas que tengan la Mejora Electrotérmica.

Munición Poco Letal™ [coste variable]

Muchos fabricantes de municiones han producido diversos tipos de proyectiles poco letales además de balas de uso específico para escopetas. No pueden denominarse no letales, puesto que muchas son muy peligrosas si no se usan a la distancia adecuada. He aquí unos cuantos de los tipos disponibles al público. **Nota:** salvo las balas de goma, el resto son todos cartuchos de escopeta.

BALAS DE GOMA x1/3 CAJA DE 50
El daño es de Aturdimiento a partir de 3m. A menos de esa distancia la mitad es real y el resto sigue siendo de Aturdimiento.

CARTUCHO AGUIJÓN, GALGA 12 15 ED CAJA DE 25
El daño es de Aturdimiento a partir de 3m. A menor distancia hace 4D6.

CARTUCHO AGUIJÓN, GALGA 10 20 ED CAJA DE 25
El daño es de Aturdimiento a partir de 9m. A menor distancia hace 5D6.

CARTUCHO DE GAS 20/25 ED CAJA DE 25
Daño según el tipo de gas empleado. El área de efecto es un círculo de 2m.

CARTUCHO BENGALA 25/30 ED CAJA DE 25
Ilumina una zona de 30m de diámetro. Hace 2D6+2 y luego 1D6/2 por quemaduras cada asalto si se emplea como un cartucho normal.

CARTUCHO DE HUMO 15/20 ED CAJA DE 25
No hay daño, pero llena un círculo de 3m con humo denso.

CARTUCHO DESLUMBRANTE 30/35 ED CAJA DE 25
Actúa como una granada sónico/deslumbrante en una trama de escopeta de 25m de profundidad por 3 de ancho. (Ver Granada Sónica-Deslumbrante).

"¿Sólo munición no letal? Joder, Morgan. ¿Sabes que eres un auténtico agua-fiestas?"

-Ripperjack

Granadas propulsadas y de mano

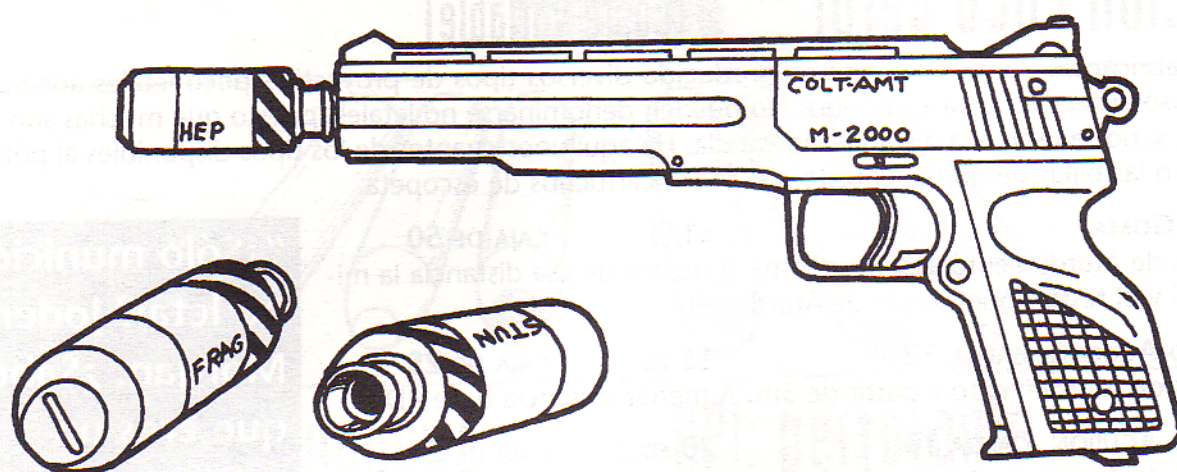
Rebanador de Urban Technologies 75 ed cada uno

¡Otro juguete letal creado por los chiflados de Urban! Han conseguido diseñar un cartucho anti-personal (disponible en galga 10 y 12, y en 25, 30 y 40 mm) que despliega un monocable entre dos proyectiles especialmente equilibrados. Después de ser disparados se separan y ponen tenso el alambre, ¡que corta en dos todo lo que encuentra en su camino! El Rebanador hace un único ataque si impacta, de 4D6 de daño y rebajando el blindaje a 1/3 de su CP. La única diferencia es la longitud del monocable... el de galga 10/12 mide 1m mientras que los de proyectiles más grandes son más largos (25mm=2m, 30mm=2,5m, 40mm=3m). El proyectil afecta a todos los blancos de la zona, igual que un tiro de escopeta.

Proyectil salpicador

[10 ed más el coste de las bolas]

El Proyectil Salpicador, una de las armas antidisturbios más peculiares que jamás ha habido, es un dispensador de submuniciones diferente. Consiste en un proyectil (para lanzagranadas de 30/40mm) cargado con 20 bolas salpicadoras de 16mm, capaz de rociar una zona de 10 metros con ellas...¡asegurando virtualmente el impacto! El efecto del proyectil Esparcidor se considera como el de un disparo de escopeta, pero todos los tamaños de trama se multiplican por dos (2m a distancia Corta, etc.). Cualquier blanco alcanzado recibirá 1D6 bolas... que pueden ser de cualquier tipo, e incluso mezclarse, pero que deben ser elegidas previamente. Se deja a discreción del Árbitro cuáles impactan a cada blanco.



Granadas de 25mm para pistola Militech 15-30 ed cada una

Son parecidas a las granadas para fusil DCR, pero están diseñadas para dispararse desde armas con calibre de pistola. Un técnico o un armero puede instalar (por unos 50 ed) en el cañón de cualquier pistola o subfusil un adaptador del calibre adecuado fabricado por Militech (200 ed). El diseño de trampa para balas del adaptador permite al tirador disparar una bala convencional para enviar la granada a más de 100m de distancia. Estos pequeños proyectiles en forma de cilindro (25x50mm) llevan cabezas explosivas de potencia similar a la de las Minigranadas estándar de 25mm. **Nota:** Las Granadas para Pistola no pueden dispararse desde armas menos potentes que un 9mm, ¡y aquellas entre el 9mm y el .45 sólo tienen un alcance Extremo de 30m! Las de calibre .357, 10mm y superiores tendrán un alcance Extremo de 100m. No pueden emplearse con armas modificadas con la Mejora Electrotérmica.

TIPO	ALCANCE LARGO 9MM/.45	ALCANCE LARGO .357/10MM+	RADIO DE EFECTO/DAÑO	COSTE/UNIDAD
HEP (REVENTADORA) - El daño es mitad real, mitad de aturdimiento; el blindaje no tiene efecto y es dañado 2 niveles.	15M	50M	-/5D6	30 ED
INCENDIARIA - 4D6 el primer turno, 2D6 el segundo, 1D6 el tercero; los materiales inflamables en un radio de 1m arden. Los blindajes blandos se reducen dos niveles por impacto.	15M	50M	1M/4-2-1D6	30 ED
DE FRAGMENTACIÓN OFENSIVA - Granada de fragmentación con alto explosivo; muy problemática en espacios cerrados.	15M	50M	3M/5D6	25 ED
DE FRAGMENTACIÓN DEFENSIVA - Explosivo reducido; más segura de usar en lugares estrechos (como habitaciones, pasillos, etc.).	15M	50M	3M/2D6+1	20 ED
DE GAS LACRIMÓGENO/HUMO - Ver las reglas de CP para nubes; el Gas Lacrimógeno provoca lagrimeo y un -2 a REF, mientras que a través del Humo no se puede ver.	15M	50M	3M/VARÍA	20 ED
CONMOCIONADORAS - Los 3D6 de daño son sólo de daño aturdidor, el blindaje protege a un tercio de su efectividad.	15M	50M	4M/3D6	15 ED
BOMBA DESLUMBRANTE - Los efectos, -4 a REF y Advertir/Notar durante 5 turnos, se reducen a la mitad si se saca una Tirada de Salvación contra Aturdimiento. El daño consiste en un malus de -4 a REF y Advertir/notar.	15M	50M	5M/ESPECIAL	15 ED

Micromisiles 50 ed cada uno

ANTI BLINDAJE 75 ED, HEP 200 ED. LANZADOR DE CIBERBRAZO (900 ED)
APS +2 * M 4D6 4 2 PF 200M

Estos misiles en miniatura son balas autopropulsadas de cabeza explosiva guiadas por búsqueda de calor y toberas de dirección. Pueden programarse para rastrear objetos a partir de su señal IR específica (una elección común suelen ser los motores de vehículos y el calor corporal humano), y explotan al impactar. Son autoguiados, y una vez que adquieren un blanco pueden seguirlo aunque cambie de dirección, siempre que el giro sea de 90° o menos, lo que les permite doblar esquinas y evitar obstáculos (30% de perder al blanco). Los ataques se resuelven de la siguiente manera: primero, se realiza la tirada de ataque, sumando el +2 de Precisión del misil e ignorando modificadores por cobertura y línea de visión. Si la tirada supera la dificultad exigida para la distancia, el proyectil alcanza su objetivo. Si el ataque falla, entonces se lanza 1D10: con un resultado de 4-10, el Micromisil corrige su rumbo y se puede hacer una segunda tirada de ataque igual que la primera. Otro fallo significa que el micromisil se distrajo y alcanzó a algo o alguien al azar, y pierde sus posibilidades de impactar al blanco (utiliza la Tabla de Granadas de la página 99 de CP 2020 para determinar donde fue a parar el misil). Sin embargo, aunque tu primer tiro falle el blanco, siempre puedes dispararle otra vez con tu(s) siguiente(s) proyectil(es) - ¡aunque este completamente a cubierto! Los Micromisiles tienen un alcance mínimo de 10 metros, y deben apuntarse a un blanco parcialmente expuesto - si se disparan a ciegas no lograrán adquirir un blanco y volarán en línea recta como proyectiles normales. Normalmente hacen 4D6 de daño en un radio de 2m, pero hay disponibles Micromisiles Antiblindaje (que reducen la CP del blanco a 1/2, 1m de radio) con un recargo del 50% en el precio. Los Misiles se pueden equipar con cabezas HEP por el cuádruple de su coste normal (4D6+4 de daño, sin radio de efecto; efectos iguales a los descritos en el S&W Modelo F (ver *Chromebook 1*, pág.54).

Granada dispersora 70 ed

GRN 0 B C ESPECIAL 1 1 MF

Esta granada se parece mucho a una granada de fragmentación estándar. Tiene un temporizador de 6 segundos que se activa tras arrancar la anilla. Cuando la granada estalla, llena una zona de 5m de radio con humo y partículas inofensivas. Esta nube no sólo anula la visibilidad, sino que también vuelve inútiles la termografía y el infrarrojo. Dura 5 asaltos en ausencia de viento.

Bomba fétida

20 ed

La mejor arma para despejar una habitación. Pocos, si no ninguno, pueden soportar el olor pútrido que emite la bomba tras activarse. La nube cubre una zona de 5x5m y se adhiere a cualquier superficie. Estas deben ser limpiadas para eliminar el olor. **Nota:** Todos los que se encuentren en la zona y no lleven equipo protector (máscaras antigás, filtros nasales, etc.) deben hacer una tirada Muy Difícil de FRI o TCO para no abandonarla.

Estallido™ 40 ed

GRN 0 B M 4D10(ATURD.)
1 1 MF

El arma perfecta para esos trabajos delicados que exigen capturar al blanco vivo. Ponles dos o tres de estos bebés en el regazo y contempla como caen. Nadie soporta una conmoción combinada con tres destellos de 1.000.000 de candelas en menos de un segundo. Incluso el chiflado más cibernético salta por los aires cuando una Estallido™ detona a su lado. El entorno recibe un daño mínimo y no se provocan daños estructurales permanentes. Lo único de lo que preocuparse es de la factura del cristalero. El efecto deslumbrante es parecido al de la Luz de Flash (*Chromebook*, pág.35). Los blindajes blandos no surten efecto contra el daño aturridor; los duros actúan reducidos a 1/4. El tiempo de inconsciencia son 1D10 minutos. El destello afecta a todo el que mire la explosión. El efecto conmocionador alcanza a todos los que estén en a menos de 2'5m. Los cristales se rompen en un área de 10m si se está en un lugar cerrado, por ejemplo un edificio.

Granada de pintura 20 ed

Ideal para el Cyberpunk con sentido del humor. Cualquier impacto fuerte hará que "detone", llenando de pintura una zona de 3m. ¡Disponibles 15 vibrantes colores!. **Nota:** Puede cegar a una víctima durante 1D6/3 minutos si la alcanza de lleno.

Modificaciones para armas

Cámara para armas 100 ed

Esta modificación para tu pistola (que no precisa ser inteligente) instala una minúscula cámara digital enfocada paralelamente al cañón. Cuando disparas el arma, hace una foto, proporcionándote una prueba instantánea para tu alegato de defensa propia. Su memoria interna puede almacenar 10 "disparos" para apoyar tu defensa, descargables a cualquier ordenador o sistema de visualización. Nota: Muchos estados exigen ahora que las armas registradas lleven cámara.

Codificación de seguridad

250 ed

Impide que tu arma caiga en malas manos.

Este chip postventa para tu arma inteligente coloca un seguro codificado en el mecanismo de disparo del arma. Para poder usarla, debes primero conectarte a ella y luego "pensar" la contraseña o combinación correcta para que la reciba el ordenador del arma. Sólo funcionará si se le da el código correcto. Hace falta una tirada Muy Difícil de Seguridad Electrónica para quitar el seguro.

Chip 091 175 ED

Ahora puedes confiar en la policía.

¿Qué posibilidades hay de que la policía llegue a enterarse de un tiroteo en el que te ves envuelto? (Ni siquiera hablamos de acudir a él.) ¡Con el chip 091 puedes estar seguro! Esta modificación para tu pistola (que no precisa ser inteligente) instala una pequeña conexión telefónica celular de alta potencia que avisa a la policía local (o a quien quiera que elijas) en el instante en que aprietas el gatillo. Los agentes de la ley (o aquellos que hayas seleccionado) prácticamente garantizan responder en 1D10+2 minutos. Queda a discreción del Árbitro la probabilidad de que los polis acudan. Nota: no esperes ayuda alguna si la utilizas en la Zona de Combate.

Mejora de munición electrotérmica [50% del coste básico del arma]

¡Supera las leyes de la física! La velocidad máxima a la que se puede acelerar una bala con pólvora (unos 1950m/seg.) y el pico de presión creado por la explosión de los gases siempre han limitado las capacidades de la tecnología de armas de fuego - hasta ahora. Lleva tus armas más allá de las limitaciones del siglo pasado con la Mejora Electrotérmica. ¡Modificando el cerrojo, añadiendo una microbatería, aislando el arma y usando munición de alta tecnología, se puede doblar la energía de salida de las balas! (¡Sin que estalle, claro!) Un cartucho de munición Electrotérmica (ET) tiene las mismas dimensiones que uno normal con casquillo, pero en lugar del detonante y la pólvora, emplea un impulso eléctrico y un propelente líquido. Éste puede ser desde metanol hasta agua, pero debe detonarse con unos 100.000 amperios. Este pulso provoca su combustión, pasando al estado de plasma e impulsando la bala a velocidades increíbles. Las armas ET pueden modular la presión en el cañón con una válvula, que controla la energía de la detonación con un seguimiento de la presión y los tiempos de seguridad. Por ejemplo, una 5,56 mm tiene una energía de salida de 1800 julios, ¡mientras que una 5,56mm ET tiene 3748! La mejora aísla el arma contra corrientes eléctricas, la modifica para aceptar una batería de 100 disparos (10 ed cada una), y reemplaza el percutor por un electrodo: ¡el resultado es un 50% más de daño! Puede hacerse en muchas fábricas de armamento y algunas armerías (disponibilidad Mala, tirada de Armería de 25 o más), suele costar un par de cientos de euros y añade 0'5 kg al peso del arma - nótese que sólo las armas que utilizan munición **con casquillo** puede aprovecharse de la mejora ET (esto suele significar armas del siglo XX). La munición ET cuesta el doble y puede combinarse con algunos de los otros tipos (MP, etc.).

EQUIPOS

lifetime
escort
service

LES



ORION

“¿ Contratar ayuda?
¡Diablos, no! ¡Puedo
manejar a esos matones de
Arasaka yo sólo!”

- **Epitafio de un mercenario
desconocido.**

“No, no pienso reducir
nuestro precio a la
mitad. ¿Acaso quiere
recuperar sólo la mitad de
su hija?”

- **Agente de contratos de
Orion.**

AUTOJOKS

Cuantos más mejor

En esas ocasiones de la vida en que un sólo ronin de las calles no es suficiente, o los gigantes de Lazarus y Arasaka no son lo suficientemente sutiles, sólo sirve un pequeño equipo de profesionales entregados.

Los equipos pueden proporcionar una discreta “escorta” para pasar una noche de juerga segura (y divertida) o proteger envíos urgentes destinados a cualquier lugar del mundo. Ya sea como oportunidades de empleo o como servicio, estas organizaciones pueden salvarte la vida. ¡Hacen que cualquier precio sea justo!



ESFERA...

SI

NECESITA

QUE LLEGUE

ALLÍ;

DONDE SEA.

Mensajeros Esfera es la mejor compañía de transportes del mundo. De Órbita Baja a Lyon, de Tycho a Topeka, la entrega segura y rauda es nuestra especialidad. Otras compañías pueden competir con nosotros, pero ninguna se nos puede comparar. ¿Está preocupado por su cargamento? Duerma tranquilo - llame a ESFERA.

Transportamos paquetes de cualquier tamaño, desde un chip de datos a un ordenador central. Nuestro personal le ayudará con la planificación, la determinación de riesgo, el empaquetado y la gestión de la seguridad durante el transporte. Para protegerse de los asaltantes, nuestros camiones emplean equipo de contramedidas electrónicas de tecnología punta, armas antipersonales y pilotos humanos reales. Todas nuestras aeronaves son Mach 2 o superior, y están bajo control humano absoluto. Y todos los cargamentos, salvo los más grandes, van protegidos con nuestras Seguricajas con cerradura de código y blindaje CP 40; el dispositivo de autodestrucción es estándar. Una operación típica de ESFERA incluye un netrunner o sistema experto para detectar seguimientos, un conductor/piloto, un técnico en contramedidas electrónicas y un guardia de seguridad. En los vehículos más grandes puede ser necesario también un artillero. Los equipos difieren ligeramente en los envíos aéreos y los vuelos a OCT pero las capacidades operativas permanecen constantes.

Pese a que no hay un sistema de clasificación estandarizado (tanto el nivel de riesgo, como el tamaño, la distancia y el medio de transporte afectan al precio del servicio), podemos asumir que los precios entran en una de estas tres categorías: Los cargamentos de **Bajo Riesgo** cuestan unos 50 ed por kilo, y viajan por tierra. Los **Cargamentos Aéreos** parten de 120 ed por kilo, y los de **OCT** cuestan 300 ed (hacia abajo) y 1.500 ed (hacia arriba) por kilo. **El nivel de riesgo aumenta** el precio entre 2 y 50 veces. Las distancias de entrega superiores a 6.000 km duplican el coste (excepto en los viajes a OCT).

ESFERA tiene oficinas en todas las metrópolis y megaciudades importantes del mundo (se define como importante toda aquella con más de 100.000 habitantes), y su oficina central está en Ciudad del Cabo, Azania. Hay servicios secundarios en los demás sitios sin coste adicional, sólo tiene que marcar OESFERA-CAAZ y uno de nuestros representantes le aconsejará gratuitamente.

ESFERA. Costosa y arrogante, pero la mejor. ¿Que cómo estamos tan seguros? Nuestros clientes siempre vuelven.

Notas de Trasfondo: ESFERA se hizo realidad en el 2004 cuando varios servicios de mensajería anticuados (DHL, Roadway, etc.) fueron cooptados por un afamado tiburón corporativo, Peter X. En una de

la eliminaciones corporativas más televisadas de la historia, dieciséis accionistas importantes fueron asesinados en las semifinales de los Mundiales de fútbol del 2005. (El evento estaba patrocinado por Transportes Federados, un progenitor de ESFERA. En el 2010 la compañía fue vendida a los empleados por una suma no desvelada.)

Este no es el único escándalo asociado al irregular pasado de ESFERA. La compañía trata todavía de librarse de su apodo, *El Expreso de la Muerte*, acuñado por un canal de vídeo pirata tras un incidente ampliamente difundido: un directivo medio de EBM intentó enviarse a Haití (le habían puesto en la lista negra de la compañía y era candidato a la "jubilación"). El ejecutivo llegó vivo y casi consiguió cruzar la calle antes de ser jubilado (cosa que le valió a la corporación su mote; la imagen de la compañía no contribuyó demasiado a evitarlo).

Nota: Los agentes de ESFERA pueden disponer de una nueva habilidad, *Sentido del Negocio*, que es la capacidad de saber invertir, dirigir negocios y detectar oportunidades comerciales. Está basada en inteligencia.

CONDUCTOR/REPRESENTANTE DE ESFERA
INT 6 REF 8 TEC 6 FRI 6 ATR 5 SUE 6
MOV 5 TCO 7 EMP 8

Habili.: Familia +3, Advertir/Notar +5, Combate Cuerpo a Cuerpo +2, Fusil (o Subfusil) +3, Conducir +6, Pilotar (varía) +2, Pilotar (también varía) +2, Mecánica Básica +4, Supervivencia (urbana o al aire libre) +2, Pelea +4, Atletismo +4, Cultura General +3, Matemáticas (o Sentido del Negocio) +2

Ciber.: Procesador básico con Conexión de Vehículo y Dataterm y Conectores Interface; Kerenzikov +1; Zócalo para Chips; Ciberópticos con AI, TE, AD, LT.

Equipo: Sternmeyer S-10 con 50 balas, Chaqueta Blindada Ligera, Cuaderno Electrónico, Comunicador Personal (como los del EQUIPO-C), Vehículo de Reparto (varía).



Hay un mundo peligroso ahí fuera. Todo el mundo tiene enemigos, y nadie dispone de tiempo para vigilarlos a todos. Los problemas de seguridad de hoy en día exigen soluciones expeditivas, y para miles de personas, es Lifetime Escort Services quien les brinda a diario esas soluciones a sus necesidades de protección. Y podemos ayudarle a USTED.

Nuestros guardaespaldas y equipos de seguridad cubren casi todo el espectro de la fuerza armadas. Desde una dama o caballero sofisticado (que no provocará ni un arqueado de cejas en esa comida de negocios) a un grupo de visibles y capaces guardaespaldas uniformados a jornada completa, LES le ofrece todas las opciones para su seguridad personal y paz mental.

Y puede contar con nuestra discreción. Un escolta puede hacerse pasar por amante, amigo íntimo, secretario personal o chofer. O, si lo prefiere, podemos proporcionarle un Asistente Borg evidente y fuertemente armado. (¿Por qué todos los netranners de diecinueve años del mundo creen que es realmente extraordinario tener un Borg de gorila?). La mayoría de las necesidades de seguridad quedan cubiertas por las opciones mencionadas: escolta único (lo más común), equipo de tres hombres (escolta, conductor y especialista en contramedidas electrónicas) y escuadra de seguridad (coordinador, conductor, especialista en contramedidas, técnico, tres escoltas y un netranner). La tarifa diaria media es de 150 ed para un único escolta (la de los expertos puede estar entre 400 y 20.000 ed). El equipo de tres hombres tiene un coste base de 400 ed al día. Un coche cuesta entre 75 ed (un sedán básico sin ningún extra, como el T-C Omega; CP2020, pág. 181) y 500 ed (una limusina o transporte de tropas blindado de gama baja). El precio base de un AV-4 es 800 ed al día. Una escuadra de seguridad media con equipo completo y vehículo blindado (normalmente una furgoneta para diez personas, con portillas de disparo que cubren todos los ángulos y una escotilla superior con soporte para armas; blindaje CP 20, PDE 200, neumáticos CP 20, PDE 20 y cristales también blindados CP 20) sa-

EQUIPOS

le a 2.000 ed diarios. Como ocurre con todos los servicios, los profesionales muy entrenados con gran reputación cuestan mucho más (de 4 a 20 veces más). Pueden aplicarse descuentos para grupos mayores, pero la mayoría de los servicios de escolta locales ponen el límite en cuarenta operativos. Las tarifas semanales de los servicios son 900, 2.400 y 12.000 ed. Una fórmula fácil para servicios semanales es que se pagan seis días y el séptimo es gratis. Para los servicios mensuales la fórmula es que se paga todo menos la mitad de la cuarta semana, de modo que el precio queda en 3.200, 8.800 y 42.000 ed. Para alquiler de vehículos a largo plazo se utilizan las mismas fórmulas. Estas tarifas asumen que usted paga el alojamiento y manutención. También hay un pequeño recargo por gastos de combustible y mantenimiento en el caso de los AV (aunque sólo en casos de alquiler a largo plazo o de uso excesivo).

El talento local es de vital importancia en seguridad. Al ser una franquicia de ámbito nacional especializada en el empleo de operativos locales, LES tiene ventaja sobre otras fuerzas de seguridad procedentes de fuera de la ciudad (si tus potentes muchachotes importados no saben cual es el aspecto de los problemas locales, la dificultad de su trabajo aumenta). Para operaciones puntuales también podemos traer con facilidad operativos pertenecientes a oficinas de otras regiones. Puede contactar con nosotros cómodamente a través de un Dataterm, de nuestras franquicias o de nuestras Oficinas de Intercambio y Compensación Regionales - su oficina local siempre está cerca. Fiables, responsables y discretos. Lifetime Escort Services. Cuente con nosotros.

**CUANDO USTED
NECESITA ALGO
MÁS QUE UN
HUMANO PARA
HACER EL
TRABAJO...**



ESCOLTA MEDIO (MERCENARIO)

**INT 5 REF 7 TEC 5 FRI 6 ATR 4 SUE 6
MOV 6 TCO 7 EMP 5**

Habili.: Sentido del Combate +5, Advertir/Notar +3, Subfusil +3, Armas Cortas +4, Vida Social +3, Percepción Humana +4, Intimidar +5, Seguridad Electrónica +3, Arreglo Personal +3, Vestuario y Estilo +2, Conducir +4, Artes Marciales (Judo) +4, Combate Cuerpo a Cuerpo +4, Conocimiento de la Calle +5, Persuasión +3, Cultura General +2, Primeros Auxilios +2, Escondarse/Evadirse +3

Ciber.: Filtros Nasales, Destripadores; un ciberóptico con Times Square Plus y chips de Reconocimiento Visual puede ser útil; quizá algo de Cibermoda. Recuerda, el guardaespaldas/escolta tiene que tratar con la gente así que no es bueno tener poca o ninguna empatía.

Equipo: Colt Alfa/Omega con silenciador, mira láser y tres cargadores en una funda sobaquera, HK MP-2013 con mira láser y cinco cargadores en una funda desprendible, Monocuchillo, Tonfa, Guardapolvos Blindado Gibson (CP14, CE 1), Vaqueros de acción Eji, zapatillas Arasaka-Nike TacTrainers.

Cuando usted necesita algo más que un humano para hacer el trabajo, el EQUIPO-C le da mucho más que humanos. Le proporcionamos cibermercenarios de primera categoría a un precio que usted puede pagar. Un equipo de seis hombres le ofrecerá toda la flexibilidad y opciones de fuerza que ofrecen la mayoría de las unidades de doce. Nuestro equipo estándar de seis hombres consta de un Jefe de Equipo (¡con más de cinco años de experiencia garantizados!), un experto en comunicaciones y contramedidas electrónicas, tres soldados de línea (entrenados o chipeados en la especialidad que usted escoja) y un experto en armas pesadas y técnico en demoliciones diplomado. La mayoría del equipo especial va incluido. Sin embargo, debido a la reciente demanda, los equipos aeromóviles com-

portan un pequeño recargo. También tenemos muchos otros tipos de ciberequipos: Caballería Aérea, aeronaves de apoyo al suelo, guardaespaldas ciber-netizados, incluso operativos modificados expresamente. Hacemos de todo.

El EQUIPO-C fue fundado en el 2015 por Len Carrington, un condecorado oficial de las Fuerzas Aéreas que había servido en las unidades ciberaumentadas desde el proyecto Pittman 2 de 1999. Carrington, experto en tácticas de unidades pequeñas y contrainsurgencia, realizó con éxito más de treinta misiones de combate en los Conflictos Centroamericanos, y vio que había clara necesidad de un tipo de soldado duro al que las grandes corporaciones no pondrían en sus nóminas. El EQUIPO-C fue su solución, ¡y probablemente también la de usted!

Para contactar con el EQUIPO-C sólo tiene que marcar EQUIPOC-2NEB en su Dataterm local, o visitar cuando quiera nuestro centro de entrenamiento en Omaha, Nebraska. Tenemos oficinas o

representantes en la mayoría de las ciudades americanas; no importa lo lejos que usted se encuentre, podemos enviarle un equipo en 48 horas (esto puede acarrear algunos gastos, y los equipos diseñados según pedido están exentos). De forma periódica la demanda supera nuestra oferta, así que haga sus reservas pronto.

Un equipo estándar de seis hombres tiene un coste básico de sólo 1.000 ed al día o 3.500 ed a la semana, y las semanas adicionales sólo cuestan 3.000. Las tarifas mensual básica es de 12.000 ed, y cada mes más cuenta 11.000. Las unidades aeromóviles con un AV estándar tienen un coste base de 12.500 a la semana más gastos de combustible; incluye piloto y técnico. Al mes cuestan 45.000 ed más combustible. Pueden aplicarse recargos en concepto de Suministros y Transporte. Todas las tarifas están subordinadas a la disponibilidad. Para equipos diseñados específicamente o unidades mayores llámenos y le haremos un presupuesto sin compromiso alguno.

JEFE ESTÁNDAR DEL EQUIPO-C (MERCENARIO) **INT 6 REF 10 TEC 5 FRI 6 ATR ? SUE 5** **MOV 6 TCO 9 EMP 2**

Habili.: Sentido del Combate +5, Advertir /Notar +5, Subfusil +4, Armas Cortas +3, Pelea (o Artes Marciales) +3, Intimidar +2, +4, Combate Cuerpo a Cuerpo +2, Armería +3, Atletismo +4, Fusil +4, Sigilo +3, Cibertecnología +2, Experto: Tácticas +4, Liderazgo +3, Supervivencia +2, Armas Pesadas +1

Ciber.: Procesador básico con Potenciador de Reflejos +2, Editor de Dolor, Conexión de Arma Inteligente, 2 juegos de Conectores Interface; Zócalo para Chips; Implante de Hueso y Músculo o Injerto Muscular; Nanocirujanos; 2 Ciberópticos con AI, SP, AD, LT; Ciberaudio con RD, CF, ES, AUA, AN; 2 Ciberbrazos con FD, AR, EMO, BLIN, MDS (derecho) y FD, AR, EMO, BLIN, TEN (izquierdo); 2 Ciberpiernas con FD, AR, BLIN, PPR; Blindaje Corporal: CAP, FA, TOR.

Equipo: Fusil de Asalto con 15 cargadores, ordenador táctico, Arma Corta con 5 cargadores, unidad de danza cerebral portátil, etc.

ESPECIALISTA EN ARMAS PESADAS/DEMOLICIONES (MERCENARIO)

INT 6 REF 11 TEC 7 FRI 8 ATR ? SUE 7
MOV 5 TCO 11 EMP 3

Habili.: Sentido del Combate +4, Advertir /Notar +5, Subfusil +2, Armas Cortas +2, Pelea (o Artes Marciales) +3, Armería +4, Atletismo +3, Fusil +6, Sigilo +1, Experto: Ingeniería de Combate +3, Demoliciones +4, Armas Pesadas +5, Manejar Maquinaria Pesada +2

Ciber.: Procesador básico con Potenciador de Reflejos +2, Editor de Dolor, Conexión de Arma Inteligente, 2 Conectores Interface; Zócalo para Chips; Filtros Nasaes, Suministro de Aire Indep., Elevador de Adrenalina; Implante de Hueso y Músculo; Nanocirujanos; 2 Ciberópticos (AI, SP, AD, IR); Ciberaudio (RD, CF, ES, AUA, AN); (opcional) Ciberbrazo (EMO, BLIN, LMM).

Equipo: Cualquier Fusil Automático de Escuadra con 800 balas, o Lanzagranadas con 25 proyectiles, Subfusil con 7 cargadores, equipo de demoliciones, radiodetonador de largo alcance con múltiples canales y sistema de encriptación, etc. Armazón lineal Sigma, Metalgear.

“Los Chicos de Carne son estupendos para algunas cosas... por ejemplo, para ser perforados. Si quiere supervivencia, elija el Metal.”

- Jefe de Escuadra Anónimo del Equipo-C

EXPERTO EN COMUNICACIONES/CONTRAMEDIDAS (TÉCNICO)

**INT 7 REF 10 TEC 7 FRI 6 ATR ? SUE 7
MOV 6 TCO 8 EMP 4**

Habili.: Chapuza +5, Advertir/Notar +5, Mecánica Básica +5, Cibertecnología +2, Enseñar +3, Cultura General +3, Electrónica +4, Armería +1, Seguridad Electrónica +4, Experto: Contramedidas Electrónicas +5, Experto: Comunicaciones +3, Experto: Criptografía +3, Matemáticas +3, Sistemas Controlados a Distancia +3

Ciber.: Como el Jefe de Equipo pero sin modificaciones de Ciberpiernas, llevando en su lugar una unidad de contramedidas y una radio especial que ocupan todos los espacios. No lleva FD ni AR en los Ciberbrazos. Emisora RadioCelular Potenciada (*Interface #2*, pág. 19): Es una emisora radiotelefónica completa que admite conexión con satélite; es el equivalente de una radio de campaña del ejército. Cada recarga le permite funcionar durante 160 horas; asimismo tiene una alargadera para conectarla a líneas de corriente y unas aletas que refuerzan la señal. Puede conectarse a una antena portátil. La encriptación por cambio de canales es estándar. Emplea todos los espacios de una ciberpierna normal; 2.950 ed. Un emisor equivalente de contramedidas electrónicas va instalado en la otra pierna; 2.650 ed.

Equipo: Fusil de Asalto con 10 cargadores, ordenador táctico con programas de encriptación, herramientas electrónicas para mantenimiento, terminal para control remoto (opcional), equipo para reparaciones cibernéticas (opcional), equipo de herramientas de armería (opcional).

SOLDADO COMÚN (MERCENARIO)

**INT 5 REF 9 TEC 5 FRI 5 ATR ? SUE 5
MOV 5 TCO 8 EMP 3/4**

Habili.: Todas las habilidades de profesión normales del Mercenario a +4.

Ciber.: Igual que el jefe de equipo, pero sus cibermiembros no tienen ni FD ni AR; 2 Garras en vez de la MDS y la TEN; tampoco llevan el Implante de Hueso y Músculo o el Injerto Muscular. Blindaje Corporal: sólo CAP y TOR.

Equipo: Fusil de Asalto con 20 cargadores, 1 LAW, 4 granadas de fragmentación, 3 de humo o gas, etc. Todos los miembros llevan un comunicador personal (con sistema de localización y avisador), una bayoneta/herramienta (M-9), herramientas de electrónica, un equipo de limpieza de armas y finalmente el equipo de campaña y raciones para 2 semanas. Normalmente los atuendos blindados sólo se proporcionan a aquellos que no llevan blindaje corporal implantado.

“Le aseguro Sr. Henderson que una escuadra será más que suficiente para esta operación. Usted quiere que el edificio siga en pie cuando acabe, ¿verdad?”

- Leonard Barton, Agente de contacto del Equipo-C

**CYBERNETIC
INTERVENTION
SERVICES**

CIS



Ciberpsicosis. Una palabra que infunde miedo en el corazón de las familias de toda América. Cada año, miles de personas sucumben ante sus estragos. Hasta ahora.

Cuando tu amigo o ser querido supera definitivamente el Límite, podemos evitar la solución final. Servicios de Intervención Cibernética es una de las compañías innovadoras más experimentadas en el campo de las técnicas restaurativas de intervención. Puesto que somos una subsidiaria de la empresa EQUIPO-C Internacional, tenemos más experiencia en el trato con ciberpsicópatas que nadie en el mundo. Y si no conseguimos llegar antes que el MAX-TAC, le devolvemos su dinero.

La captura es nuestro principal objetivo, pero nuestros servicios no se acaban ahí. Nuestro avanzado Centro de Rehabilitación para Ciberpsicópatas situado en Omaha, Nebraska, es uno de los mejores de América. Tras ser recogido, tu amigo o ser amado será inmediatamente conectado al mejor mundo virtual disponible. Mientras su mente es curada por nuestros terapeutas diplomados, un equipo de cirujanos eliminará el ciberequipo del paciente y lo reemplazará con auténticas partes biológicas. Sólo se le dejará el Procesador básico y los coprocesadores (si es que los hay). CIS no extrae equipo neuronal, órganos internos, nanotecnología de tipo alguno o cualquier cosa que pueda causar daño al cliente. Denegamos cualquier responsabilidad que se derive de la presencia de bombas implantadas en el cortex o toxinas binarias adaptadas. Por una pequeña suma adicional podemos instalarle además un ciberhígado T- MAXX para limitar el uso por parte del paciente de sustancias controladas. Tras una estancia de nueve semanas en nuestra terapia virtual y nuestras instalaciones de regeneración, podremos entregárselo a usted en cualquier lugar de los EE.UU.

CIS está automáticamente disponible en cualquier ciudad donde haya una oficina del EQUIPO-C, y

podemos entrar en servicio en cualquier lugar del mundo en 24 horas. Nuestros equipos están dotados de un vehículo táctico (normalmente un AV-4) y armamento e instrumentos de detención de alta tecnología (granadas IEM, redes de campo estático, proyectores Gauss y otros dispositivos no letales). Cuando sus seres queridos les llamen desde las profundidades de la adicción cibernética, llámenos. Servicios Cibernéticos de Intervención. Nos Importa, Porque a Usted le Importa. Llámenos a EQUIPOC-2NEB para que le hagamos un presupuesto.

Información para el Juego: Un contrato normal de CIS cuesta un *mínimo* de 250.000 ed en la parte continental de EE.UU. Hay un recargo de 50.000 fuera de esta zona. Si no tiene una línea de crédito verificable, entonces el pago es por adelantado. Si no tiene suficiente dinero para la rehabilitación total, podemos limitarnos a capturar al cliente y entregárselo (dentro de los EE.UU.) por sólo 100.000 ed. Cómo controlarlo cuando despierte no es un problema de la empresa. Si la rehabilitación requiere una extracción, el precio se triplica. La expresión "amistad a cualquier precio" se le viene a la mente a uno...

CIS requisita automáticamente el ciberequipo una vez que se realiza la captura. Un cliente astuto debería pedir crédito a cuenta de todos los ciberimplantes extraídos (o la compañía se los quedará de todas formas). No se devuelve el dinero; de hecho, lo único por lo que CIS devuelve el dinero es por no poder capturar al objetivo. En el contrato se lee, "Si, por cualquier razón no conseguimos localizar a nuestro cliente, o si el cliente es localizado y aprehendido por otros, CIS accede a devolver el importe completo antes de 24 horas."

Todos los equipos de ocho hombres tienen la misma composición que una escuadra normal del EQUIPO-C, equipados con gran variedad de chips y los siguientes artefactos adicionales:

"Nos preocupamos porque a usted le preocupa".

EQUIPOS

GRANADA IEM (CHROMEBOOK 1, PÁG. 47)

GRN 0 B R ELECT. 1 1 VARIABLE

Suelen emplearse en forma de granadas para fusil o como minas-ventosa. El Equipo de Intervención toma muchas precauciones para usarlas, puesto que están casi tan cibernetizados como sus clientes.

BOMBA DE SUJECCIONES BIOTECH-ASKARI

(CHROMEBOOK 1, PÁG. 48)

EX 0 B M ESPECIAL 1 1 PF

Todos los soldados de línea de cada Equipo llevan 3 o 4 de estas. Los Borgs más grandes se liberan en seguida, pero son ideales para dominar a psicópatas de menor tamaño con el mínimo de jaleo.

MÓDULO ACOPLABLE DE RED CORTANTE

(INTERFACE #1, PÁG. 26)

EX +2 N M RED 1 1 M 10M 450 ED POR RED

Un lanzador de un sólo uso que se acopla bajo el cañón de un fusil de asalto; arroja una red de alambre de micro-filamento. Si el objetivo falla una tirada de *Esquivar* (o *Atletismo* a -1), su MOV queda reducida a 0. Si intenta escapar empleando la fuerza, divide su TCO por 2 (redondeando hacia arriba) y aplícale el resultado como daño (blindaje a la mitad,

el daño que pasa no se reduce), ya que los filamentos le cortan. Si emplea un instrumento cortante para escapar, le costará 12-REF asaltos de combate.

LANZARREDES PURSUIT SECURITY, INC

(VER SECCIÓN DE ARMAS, PÁG. 37)

FUSIL DE IMPULSOS TECHTRONICA M40

(VER SECCIÓN DE ARMAS, PÁG. 39)

PROYECTOR DE CAMPO GAUSS

EX +2 N R CAMPO MAGNÉTICO 10 1 M 10.000 ED

Este arma proyecta un campo magnético lo suficientemente fuerte como para perturbar las señales eléctricas del cerebro. Es bastante grande (200 kg.), y normalmente va instalado en un vehículo o se coloca para una trampa. Los disparos son cargas que duran unos 30 segundos. La desorientación dura (TCO-2)x10 minutos. Si el blanco consigue una tirada de *Proeza de Fuerza* o de *Esquivar/Eludir* de 25 o más, puede lanzarse fuera del área de efecto durante el primer segundo del disparo (las posibilidades de lograrlo son mínimas).

ADVERTENCIA: LA UNIDAD DE CAMPO GAUSS AFECTA A TODO EL MUNDO - TENGA CUIDADO

ORION

América está secuestrada. Terroristas, psicópatas, empleados enfurecidos y la escoria de las bandas callejeras nos cazan despiadadamente. Te olvidas de comprobar la cerradura de tu casa una noche y tus hijos desaparecen. Depositas tu confianza en la seguridad de un carísimo hotel, y la camarera secuestra a tu mejor físico de partículas. ¿A quien puedes llamar cuando el espectro del secuestro corporativo y la extorsión terrorista amenazan tu familia o tu negocio?

Llámenos. ORION - los Cazadores. Empleamos a la gente con más talento del negocio de la extracción para hacer bien el trabajo en cualquier tipo de situación.

El fundador Orion Hunter es un veterano condecorado del Grupo Especial Operativo de Panamá y ha participado en más de veinte misiones exitosas de extracción y rescate de rehenes. Poco después del

retiro de Hunter, el Director Corporativo de MA & F, Howard Merrill, fue atrapado en su casa por un grupo de miembros de la infame pandilla callejera "Vistas de Hierro". Reuniendo un dedicado equipo de mercenarios expertos, Hunter realizó el rescate rápidamente y con una pérdida mínima de vidas. Dicho equipo se ha convertido en el grupo central que ha evolucionado hasta convertirse en el escuadrón de expertos de élite de ORION; un equipo que podemos poner a trabajar para usted.

En el improbable caso de que ORION no pueda encargarse del tipo de operación que necesita (o si usted prefiere utilizar sus propios equipos de extracción corporativos), aún podemos serle útiles. Mantenemos una base de datos mundial de operativos y podemos confeccionar cualquier clase de equipo especializado para usted. Asalto aéreo - no es problema. Escondrijo subterráneo - nos encarga-

mos. En ORION la muerte no es una opción. ORION (y sus compañías hermanas; el EQUIPO-C y Servicios de Intervención Cibernéticos) tienen oficinas en toda América. Podemos estar en cualquier parte, dispuestos para la acción en veinticuatro horas, se lo garantizamos. Contacte con nosotros; pida a uno de nuestros eficientes consultores que se encargue de anotar toda su información y compile un prospecto de misión.

Una vez que la víctima ha sido localizada, pasamos rápidamente a la fase de planificación de nuestro contrato. Nos aseguramos de que usted participe en todos los puntos. Aunque nuestros planificadores de misiones son los mejores del mundo, sólo usted puede hablarnos del cliente. ¿Cómo reaccionará? ¿Espera ser rescatado? ¿Cómo podemos demostrarle que estamos de su lado?

Todas las misiones son realizadas con armas y equipo de la más avanzada tecnología. Siempre empleamos aerodeslizadores con unidades médicas de urgencia a bordo. Al completar la misión, podemos entregarle al objetivo directamente, en cualquier lugar del mundo. La mayoría de las operaciones se realizan en menos de 72 horas. Su asociado o ser querido le será devuelto sano y salvo. Se lo garantizamos.

La investigación inicial sólo cuesta 10.000 ed. Los rescates de bajo riesgo, como secuestros realizados por pandillas y tratantes de blancas, tienen un coste básico de tan sólo 20.000 ed (región continental de EE.UU.) y 30.000 ed (hemisferio occidental). Algunas misiones cuestan más, pero son todas deducibles de impuestos.

Notas de juego: Aunque todo ese rollo que se tira Orion acerca de "rescate de rehenes" suena altruista, la otra cara de la moneda es que también se especializan en *secuestros* corporativos (una compañía que se especializa en extracciones no puede actuar de forma más abierta y a la vez seguir siendo legal). ¿Por qué tomarse tantas molestias cuando las grandes corporaciones, como Arasaka, tienen sus propios equipos de operaciones negras? Es sencillo; Arasaka no acepta clientes exteriores. Nadie en la América Corporativa quiere admitir que realiza extracciones de forma regular. Ciertamente no van a arriesgar sus reputaciones por un tercero.

La denegabilidad y el secreto son muy importantes en una extracción de alto nivel, y la mayoría de las corporaciones trabajan en el exterior a través de servicios como este. Los mejores operativos son independientes y no precisamente baratos. Viven en las sombras, trabajan a través de dobles contactos, y permanecen invisibles. La mayoría de las veces las corporaciones les consideran un mal necesario, pero

la paranoia manda. Una bioescultura completa tras cada misión hace maravillas por tu supervivencia.

Si de verdad quieres extraer a un "Número Uno", será mejor que tengas buenos bolsillos; estas operaciones cuestan entre 1,5 y 2 millones de eurodólares, dependiendo del objetivo y del riesgo. Las condiciones se impondrán en extremo secreto y a través de muchos niveles de contactos. No les verás ni hablarás con ellos. No les pagarás hasta la entrega. Probablemente sólo hables con el arreglador de su arreglador, y les pagarás en oro u otro medio no monetario estable.

Ni siquiera dejarán huellas en la arena.

JEFE DE EQUIPO (MERCENARIO)

INT 9 REF 10 TEC 6 FRI 9 ATR 8 SUE 6
MOV 8 TCO 10 EMP 5

Habili.: Sentido del Combate +7, Advertir /Notar +6, Armas Cortas +4, Artes Marciales (Aikido) +6, Combate Cuerpo a Cuerpo +4, Armería +3, Fusil +3, Atletismo +6, Subfusil +5, Sigilo +7, Experto: Extracción +4, Conocimiento de la Calle +5, Experto: Tácticas +4, Liderazgo +6, Seguridad Electrónica +4, Resistencia +4, Vida Social +3, Vestuario y Estilo +3, Arreglo Personal +3, Esquivar/Eludir +4, Escondarse/Evadirse +7, Cultura General +4, Matemáticas +2, Política Corporativa +4, Sentido del Negocio +3 (*Política Corporativa* aparece en la pág. 31 de *Soldado de Fortuna*, *Sentido del Negocio* se describe en este mismo libro en la pág. 53)

Ciber.: Procesador básico con Conexión de Vehículos, Dataterm y Arma Inteligente, Potenciador Sandevistan; Amplificador Táctil y Olfativo, Editor de Dolor, 2 juegos de Conectores Interface, Zócalo para Chips; Tejido Dérmico estándar y Salvavidas, Implante de Hueso y Músculo, Antitoxinas y Nanocirujanos.

Equipo: Ordenador portátil, teléfono celular, pistola inteligente Arasaka WSA con silenciador y tres cargadores adicionales, Gafas Inteligentes con Sistema de Puntería y Luz Tenue; Comunicador Personal, Traje Tanaka con maletín a juego, Bastón Estoque Kendachi, cables de baja impedancia, Metalgear, escopeta inteligente Militech "Bulldog" con 5 cargadores (penetradores subcalibrados).

“Secuestraron a mi esposa. Para cuando llamé a Orion y la recuperé, ella necesitaba ya una reconstrucción corporal completa. Así que contraté a Orion para sacar a los terroristas de una prisión del Mossad. Y luego se los entregué a mi esposa y sus guardaespaldas...”

- Un Directivo de EBM

TECNOMÉDICO

**INT 8 REF 8 TEC 10 FRI 8 ATR 5 SUE 6
MOV 9 TCO 8 EMP 6**

Habil.: Medicina +8, Advertir/Notar +6, Diagnosticar +8, Cultura General +6, Manejo de Tanque Criogénico +8, Buscar Libros +6, Farmacia +5, Zoología +3, Cibertecnología +6, Primeros Auxilios +5, Biología +6, Experto: Dispositivos de Lealtad +6*, Subfusil +3 (chip), Combate Cuerpo a Cuerpo +3 (chip), Experto: Cirugía +4 (chip), Sigilo +3 (chip), Mecánica Básica +4 (chip). *Esta habilidad se especializa en los dispositivos implantados para impedir la traición o extracción del sujeto.

Ciber.: Procesador básico con todas las Conexiones excepto la de Ciber módem, Amplificador Táctil, 2 juegos de Conectores Interface; zócalo para Chips; Tejido Dérmico, Nanocirujanos, Antitoxinas; Cibermano con Módulo Médico (*Interface #2*).

Equipo: Subfusil Flechette Malorian Inteligente con 5 cargadores, Comunicador Personal, armadura médica de combate MedicGear, Gafas Inteligentes con las opciones AI, AD, TER, MO, unidad médica de urgencia portátil y tanque criogénico (en el vehículo de huida), cables de interface.

OPERATIVO BÁSICO (MERCENARIO)

**INT 7 REF 10 TEC 7 FRI 8 ATR 7 SUE 6
MOV 8 TCO 10 EMP 5**

Habili.: Sentido del Combate +5, Advertir/Notar +6, Atletismo +5, Armas cortas +3, Subfusil +4, Fusil +6, Artes Marciales (Thai) +5, Combate Cuerpo a Cuerpo +4, Armería +5, Sigilo +6, Resistencia +3, Mecánica Básica +3, Conocimiento de la Calle +4, Arreglo Personal +2, Vestuario y Estilo +2, Cultura General +2, Matemáticas +2

Ciber.: Procesador Básico con Conexión de Arma Inteligente, conectores interface, Zócalo para Chips; Injerto Muscular; 2 Destripadores.

Equipo: Metalgear, comunicador personal, Arma Ligera de Asalto Inteligente Federated Arms 15 con 10 cargadores de munición perforante, 4 granadas deslumbrantes, 4 de fragmentación, 4 sónicas, 2 IEM.

NETRUNNER

**INT 10 REF 9 TEC 9 FRI 8 ATR 7 SUE 7
MOV 6 TCO 7 EMP 6**

Habili.: Interface +8, Advertir/Notar +8, Conocimiento del Sistema +8, Composición +6, Programar +9, Mecánica Básica +5, Electrónica +5, Cibertecnología +5, Diseño de Ciberterminales +7, Cultura General +6, Matemáticas +6, Seguridad Electrónica +6, Subfusil +3 (chip), Sigilo +4 (chip), Arreglo Personal +3, Vestuario y Estilo +3 (chip), Experto: Sistemas Informáticos (ordenadores centrales) +4 (chip)

Ciber.: Procesador Básico con todas las Conexiones, 3 juegos de Conectores Interface, Editor de Dolor, Amplificador Táctil, Potenciador Sandevistan.

Equipo: Traje de Utilidades y Ciber módem con terminal celular de combate hecha por encargo, camiseta de kevlar, Metalgear (sólo las piernas), ciberterminal exclusiva de repuesto, subfusil Viper con 5 cargadores.

AUTOBOOKS



**“La Red es un lugar salvaje,
un espacio virgen/Pueden
ocurrir tantas cosas en la
faz/Su velocidad, su luz/Mi
cerebro se desintegra poco
a poco/EN... LA... RED...”**

**“En la Red” de Los Sinthetiks, extraído de su
disco Interface con Motosierra, 2018,
Interrogation Records.**

“¿Por qué los chicos de carne se llevan todo el mérito? Es cierto que llevan armas inteligentes, pero no tienen verdadero cerebro. Pueden acabar con un tío, o incluso con un puñado, apretando el gatillo. Pero no tienen auténtico poder. Yo sí; puedo hacer que desees estar muerto. Lo que quiero decir es que ahora estamos aquí sentados en esta preciosa cafetería tomando un té. En sólo tres minutos puedo hacer que tu coche, tu esposa, tu tarjeta de crédito... desaparezcan. Pfft, hasta nunca, se fue. Podemos hacer lo que queramos y tu ni siquiera nos puedes tocar. Por supuesto, puedes matarme a mí, pero los Joks lo sabrán, y nosotros cuidamos de los nuestros.” Ella corta su diatriba para encender un cigarrillo. Realmente no pensabas que tu jefe

hablara en serio. Estas sentado en una mesa enfrente de una chiquilla escuálida, de unos dieciséis años. Su tecnopelo es verde iridiscente y lleva una fea chaqueta blindada azul con un retrato de Gibson. Sus seis conectores forman una recta fila en su frente. Tu jefe necesita un loquero. Esta chica no tiene ni una posibilidad de acabar con el otro tipo. Probablemente ve demasiados videos. Pero hey, ya que estás sentado aquí, deja que la chica suelte su rollo...

“¿Tienes una lista de lo que quieres o simplemente debo cargarme el sistema? ¡Hey! ¿Estás escuchando?” Giras tu portátil, mostrándole la pantalla. Parpadea un par de veces mientras lo mira, y luego tecleas el macro de borrado. “Eso va llevar algún tiempo. Los archivos son fáciles, pero ese ordenador tiene unas defensas bastante gruesas. Voy a necesitar 15 K por adelantado para software. El total te saldrá por, digamos, 145 K a la entrega.” Si. Por supuesto. Sonríes. “No hay trato”, dices. “El precio son 100 K a la entrega, y es todo lo que hay. El margen de tiempo son dieciséis horas. Si tardas diecisiete se acabó el trato.” Ella te mira por un mo-

mento con unos ojos de aspecto inhumano, y luego habla. "Escucha. Lo haré en dieciséis horas, pero el precio acaba de subir a 150 K. El tiempo es dinero. Sin un día para planificar, esto va a ser una auténtica putada." Se levanta y estira su mano, tu asientes y sonríes, estrechándola. "Por cierto, toda la reunión ha sido grabada", te dice. "Trata de jugárnosla y saldrás en televisión nacional, convirtiéndote en un activo denegable." Mientras se aleja, sonríes por dentro. El jefe te asignó un presupuesto de 200 K; si lo consigues vas a tener unas vacaciones fantásticas.

Reunirse con un representante de los AUTOJOKS es probablemente la parte más dura de la vida de un ejecutivo desesperado. Esta gente no se anuncia. No ponen publicidad en los Dataterms. Según la mayoría de los arregladores, son un mito. La verdad es que nadie quiere saber la verdad. Que un sindicato de temibles criminales de la red esté ofreciendo sus servicios al mejor postor es... demasiado extraño. Pero si conoces a la gente correcta (y haces preguntas lo suficientemente obtusas) podrías recibir una llamada en mitad de la noche. Una llamada que no aparece en tu factura mensual (ni en la de nadie). Una llamada que conseguirá que el trabajo se haga, por el precio adecuado (A discreción del Árbitro).

No son una pandilla y tampoco son una mafia: AUTOJOKS.

Esta organización surgió hace un año, o quizá dos. Algún chico joven estaba nervioso por culpa de su primer trabajo. Dicen que le pidió a un Netrunner más veterano, un tipo para el que había trabajado como aprendiz, que le vigilara. Cuando el chico desapareció, el cliente se desvaneció también.

Las cosas se están poniendo muy rigurosas últimamente, así que nació una idea: cuidarse unos a otros de un modo casi voyeurístico. No es sólo "flores y violas"; todo el mundo saca tajada. Los netrunners de más edad a veces coordinan varios contratos con la misma compañía, rebajando costes. La mayoría de los AUTOJOKS duermen muy tranquilos. A veces estar sólo puede ser realmente asqueroso, pero ya no tienes por que estarlo.

No todos los netrunners son AUTOJOKS. La mayoría no quieren estar tan conectados con otras personas. A algunos se les ofrece participar y otros consiguen entrar en contacto. Nota al margen: hay un nuevo videoshow, en el que se glorifica el crimen informático, que está obteniendo unos índices de audiencia aceptables en NN54. Se llama AUTOJOKS, y las bandas de posadores ya han comenzado a aparecer.

No hay ningún camuflaje como la publicidad.

UN AUTOJOK TÍPICO (YA, SEGURO) INT 10 REF 9 TEC 9 FRI 8 ATR 7 SUE 7 MOV 6 TCO 7 EMP 6

Habili.: Interface +6, Advertir/Notar +6, Conocimiento del Sistema +7, Composición +5, Programar +6, Mecánica Básica +4, Electrónica +6, Diseño de Ciberterminales +7, Cultura General +4, Matemáticas +4, Buscar Libros +6, Conocimiento de la Calle +4, Vestuario y Estilo +4, Cultura +2, Seguridad Electrónica +3, Artes Marciales (Tai Chi) +4 (chip), Armas Cortas +4 (chip), Combate Cuerpo a Cuerpo +2 (chip), chip de FotoMemoria RAM, chip Antiestrés, chip "Pescado con Patatas" (La habilidad *Cultura* sale en *Soldado de Fortuna*, pag. 31)

Ciber.: Procesador Básico con todas las Conexiones excepto la de Arma Inteligente, potenciador Kerenzikov

+2, Amplificador Táctil, 3 juegos de Conectores Interface, Editor de Dolor (opcional), Zócalo para chips; Grabador Digital, Implante Anticonceptivo, varias modificaciones de Cibermoda (normalmente Tecnopelo); 2 Ciberópticos con MO, AI, TS Plus, Vídeo Imagen. Algunos tienen 2 ciberpiernas (de cristal orbital) con BLIN, CMD hecho por encargo, LCD, POC, PHR (derecho), PST (izquierdo).

Equipo: Una tonelada de programas, chaqueta blindada Eji CP 14, bolso Chanel, pistola Arasaka WSA (en la pistolera de la pierna), cargadores adicionales (en el bolso), Tarjeta de Crédito, tres pasaportes completos y dos permisos de conducir, una granada de fragmentación y un montón de cosas inútiles.

CONVERSION CORPORAL

CONVERSIÓN TOTAL PARA EL CYBERPUNK TOTAL

"Allí estaba yo, atrapado en el tercer piso del edificio de apartamentos en llamas - humo denso y fuego por todas partes... No podía distinguir por donde estaba la salida. Un trozo de techo ardiendo había caído sobre el último bombero que había intentado rescatarme. Estaba seguro de que me iba a convertir en una tostada, a punto para la muerte cerebral total. De pronto, una forma metálica cargó a través del muro llameante que había a mi derecha, haciéndolo explotar. En sus hombros destellaban luces de emergencia, y atravesó sin inmutarse el infierno que me rodeaba. No bromeo, colega, esa cosa me alzó en sus brazos con la facilidad de una madre cogiendo a su hijo. Antes de que pudiera percatarme de lo que ocurría, saltó por la ventana y caímos al suelo con gran estrépito. Cuando recuperé la consciencia me dijo que se llamaba Samantha."

- Johnny Silverhand

"Conversión Total - porque a veces la carne no da más de sí."

- Anuncio

La palabra "Borg" infunde miedo. Ya en el 2005 había diversas fuerzas militares que experimentaban con conversiones cibernéticas totales, y fue durante estos primeros experimentos cuando se identificó y diagnosticó por primera vez la "Ciberpsicosis". En el 2020 los "Borgs Totales", como se les llama coloquialmente, se están convirtiendo en un fenómeno cada vez más común. Obreros de la construcción, pilotos de caza, exploradores espaciales e incluso bomberos optan por sustituir sus cuerpos humanos por repuestos mecánicos que les ayudan a desempeñar mejor sus obligaciones. El verdadero potencial de esta tecnología aún está por descubrir, pero convertirse en un Borg Total todavía dista de ser un procedimiento ordinario.

Tales conversiones son el paso final en mejora cibernética. Sustituyendo tu cuerpo por un endoesqueleto metálico recubierto por una musculatura de fibras mioméricas, poniéndote miembros completamente cibernéticos y cubriéndolo todo con una capa de blindaje, puedes convertirte en el cyborg "clásico" de la ciencia-ficción. Un Borg Total puede levantar y lanzar un coche pequeño, derribar muros de ladrillo con las manos desnudas, e ignorar el fuego de ametralladora. Su cuerpo ha sido efectiva y completamente reemplazado, lo que le proporciona las capacidades y los puntos de daño estructural de los cibermiembros y más aún. Está reforzado y blindado, con una CP de 25 en todo el cuerpo. Su sistema nervioso cibernético y las fibras musculares sintéticas entrelazadas le brindan increíbles reflejos y rapidez de movimientos. Los modelos de combate más pesados emplean también pistones electromagnéticos, denominados habitualmente como "hidráulicos", más potentes y veloces. Un Borg de combate es casi imparable, ya que puede soportar fuego concentrado de ametralladora y armas antitanque ligeras. Esta nueva tecnología de conversión total aún es rara (y frecuentemente ilegal). Una de las razones es que para

CONVERSIÓN CORPORAL TOTAL

cuando el arduo y costoso proceso termina, gran parte de la intangible "humanidad" de la persona se ha perdido, creando a veces una personalidad robótica, fría y despiadada. Físicamente hablando, el personaje se vuelve tan "inhumano" que recibe Puntos de Daño Estructural en lugar de heridas.

Aún hay esperanzas para los que se someten a la conversión total... dado que el reemplazamiento completo del cuerpo se efectúa con una única operación, el impacto experimentado por el individuo es menor. Si a una persona se le implantaran por separado todos los componentes de un Borg Total, sufriría una pérdida masiva de humanidad (¡normalmente mayor de 100 PH!). Esto se debe a que sufriría varias operaciones, lo que implica repetidos traumas físicos y psíquicos, y una especie de "lenta desconexión de la mente y el cuerpo" del paciente. Una conversión total, sin embargo, es una única intervención, y se parece bastante a un trasplante. En este caso, el cerebro del paciente, una porción de la médula espinal y los pocos órganos internos que no pueden ser reemplazados (lo que se conoce colectivamente como "Biosistema") se trasplanta a un cuerpo "robótico. La mayoría de las funciones desempeñadas por órganos internos (como las del aparato digestivo, pulmones y corazón) son asumidas por análogos cibernéticos. Por ejemplo, los pulmones son reemplazados por un sistema de filtración y oxigenación de alta eficiencia; por esto motivo, un Borg Total es inmune a cualquier clase de gas. De hecho, llevan una célula de almacenamiento de aire presurizado que se "carga" dos veces al día, lo que elimina casi por completo la necesidad de respirar. Algo parecido ocurre con la comida y la

bebida, aunque por razones psicológicas todos los Borgs totales son capaces de comer normalmente (en cambio es inevitable que la mayoría de ellos no pueda realizar actividades sexuales o tener hijos). Las mismas razones psicológicas les obligan a dormir, y lo normal es que tampoco puedan desconectar su sentido del tacto, por lo que son susceptibles al dolor (aunque muchos llevan editores integrados). Al ser de naturaleza mecánica, sus cuerpos no pueden curar los daños sin reparación. La conversión total imparte facultades físicas mejoradas (sustituyendo la REF, ATR, MOV y TCO originales del paciente por características nuevas que dependen de las capacidades del cuerpo), y además dispone de muchos espacios en los que se pueden instalar cualquiera de las opciones estándar para cibermiembros y muchos sistemas nuevos.

Aunque los Borgs totales disfrutan de unas capacidades físicas enormemente aumentadas y de la facultad de modificar a voluntad sus cuerpos, también tienen algunas desventajas importantes. Aparte de los evidentes costes de humanidad, los Borgs totales (a los que a veces se denomina "Metalizados") sufren una fuerte discriminación social. Mucha gente teme su potencial de ciberpsicosis, mientras que otras sienten celos de sus capacidades físicas y de los ingresos que perciben (los Borgs Totales tienen muchas más oportunidades de empleo que los humanos normales debido a sus cuerpos, que son sencillamente... superiores). Aunque las opiniones varían, muchos Borgs totales son víctimas del prejuicio y la discriminación. Esto ha generado una especie de sentimiento de hermandad entre ellos, que no siempre es comprendido por los demás (algunos

lo ven como una conspiración o club secreto, lo que crea un miedo y odio aun mayores). Por motivos obvios, las divisiones C-SWAT de todas las ciudades exigen a los Borgs que se registren (ver "Cibertipos Registrados", pág. 74 de *Cyberpunk 2020*), y a menudo es necesario el patrocinio de una corporación para quedar completamente legitimado.

El patrocinio corporativo es, de hecho, el modo más común de adquirir una conversión corporal total. Muchas corporaciones ofrecerán un contrato de reemplazamiento total a aquellos que superen los exhaustivos procedimientos de selección y examen (que están estructurados para determinar el perfil y la estabilidad psicológica - normalmente hace falta un mínimo de EMP 8 para superarlos). La conversión se brinda por un periodo de 10 o 25 años, durante el cual el empleado rendirá a un nivel fantástico y hará ganar a la corporación un montón de dinero. Una vez que el contrato ha expirado, el empleado puede escoger entre quedarse el cuerpo o ser transferido a uno "naturalizado" (de funciones y apariencia más humana). Se rumorea que los mejores Borgs pueden pedir que sus cerebros sean transferidos a cuerpos clónicos tras su periodo de servicio. El patrocinio corporativo (o militar) es una opción parecida a venderse (ver *Cyberpunk 2020*, pags. 93-94) que se puede escoger durante la creación del personaje, pero sólo hay un 20% de posibilidades de que te den un cuerpo de Borg Total. (No se puede añadir suerte a la tirada, así que no amañes tus características, porque si no lo consigues te quedarás con el cuerpo original. Sólo te proporcionan un cuerpo básico, y debes pagar todas las opciones.) Aunque la mayoría de los Borgs

CONVERSIÓN CORPORAL TOTAL

son creaciones corporativas o militares, ha habido algunos casos de Borgs "callejeros" - la mayoría de estos trabajos han sido deficientes y poco fiables (además de psicóticos y poco longevos). Alguna vez cada muchísimo tiempo aparece un Borg diseñado por encargo, pero son increíblemente raros y costosos. En cualquier caso, con patrocinio o con cuerpo de diseño exclusivo, la operación de trasplante tiene un Código de Cirugía de 2xCRítico (ver *Cyberpunk 2020*, pág. 80 para

más información sobre la cirugía). Hay rumores en la calle acerca de exóticos experimentos centrados en conversiones corporales totales, y no son agradables. Los contenedores cerebrales intercambiables son una realidad (aunque rara), pero se supone que hay proyectos que implican insertar esos contenedores en tanques y aviones de caza, y algunos incluso han hablado de cerebros humanos en cuerpos de robosabuesos. Aún más especulativos y exóticos aún son los

rumores de que Microtech puede transferir electrónicamente una mente a un Borg equipado con un cerebro clónico implantado. Estos rumores no están confirmados, pero muchos dicen que es posible. Las implicaciones son enormes...

Nota: Sugerimos usar las reglas de Terapia de la sección de Exóticos (págs. 101-102) con estas conversiones. La PH por características elevadas u opciones se indica entre asteriscos: *N*.

CIBEREQUIPO DE CUERPO ENTERO:

Para ilustrar como se construye un Borg Total, proporcionamos una lista que muestra los costes relativos (en Humanidad y Eurodólares) de las partes integrantes de un cyborg completo.

COMPONENTES INDIVIDUALES	PH	PRECIO
Procesador Básico (necesario)	1D6	1000 ed
Conectores Interface (se dan por supuesto)	1D6	200 ed
Ciberópticos (sin opciones)	2D6/2D6	500 ed/500 ed
Ciberaudio (sin opciones)	2D6	500 ed
-TOTAL DE LA CABEZA-	-8D6-	-2700 ED-
Ciberbrazos (básicos)	2D6/2D6	3000 ed/3000 ed
Manos (estándar)	0/0	150 ed/150 ed
Blindaje de los Brazos (CP 25)	0/0	250 ed/250 ed
Ciberpiernas (básicas)	2D6/2D6	2000 ed/2000 ed
Pies (estándar)	0/0	200 ed/200 ed
Blindaje de las Piernas (CP 25)	0/0	250 ed/250 ed
-TOTAL DE LOS CIBERMIEMBROS-	-8D6-	-11700 ED-
Casco (cráneo CP 25)	1D6	200 ed
Blindaje Facial (rostro CP 25)	4D6	400 ed
Blindaje para el Torso (torso CP 25)	3D6	2000 ed
-BLINDAJE CORPORAL-	-8D6-	-2600 ED-
REEMPLAZAMIENTO DEL CUERPO*		
(C30/T40/CP25)	8D6 (era 5D6)	20000 ed (era 8000 ed)
-TOTAL DEL REEMPLAZAMIENTO-	-8D6-	-20000-
COSTE TOTAL COMPUTADO	-32D6-	-37000-

Esta lista incluye todos los componentes necesarios para producir un Borg Total. El "Reemplazamiento del Cuerpo"* no es un sistema cibernético estándar - sólo se puede emplear como parte de una conversión corporal completa. Sin embargo, para facilitar la referencia, ha sido incluido en la lista como si fuera un implante normal. Compara estos costes con los del cuerpo Alfa, que representa una conversión total básica.

CLASE ALPHA

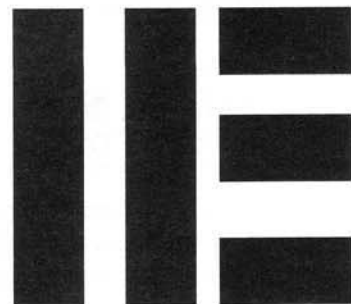
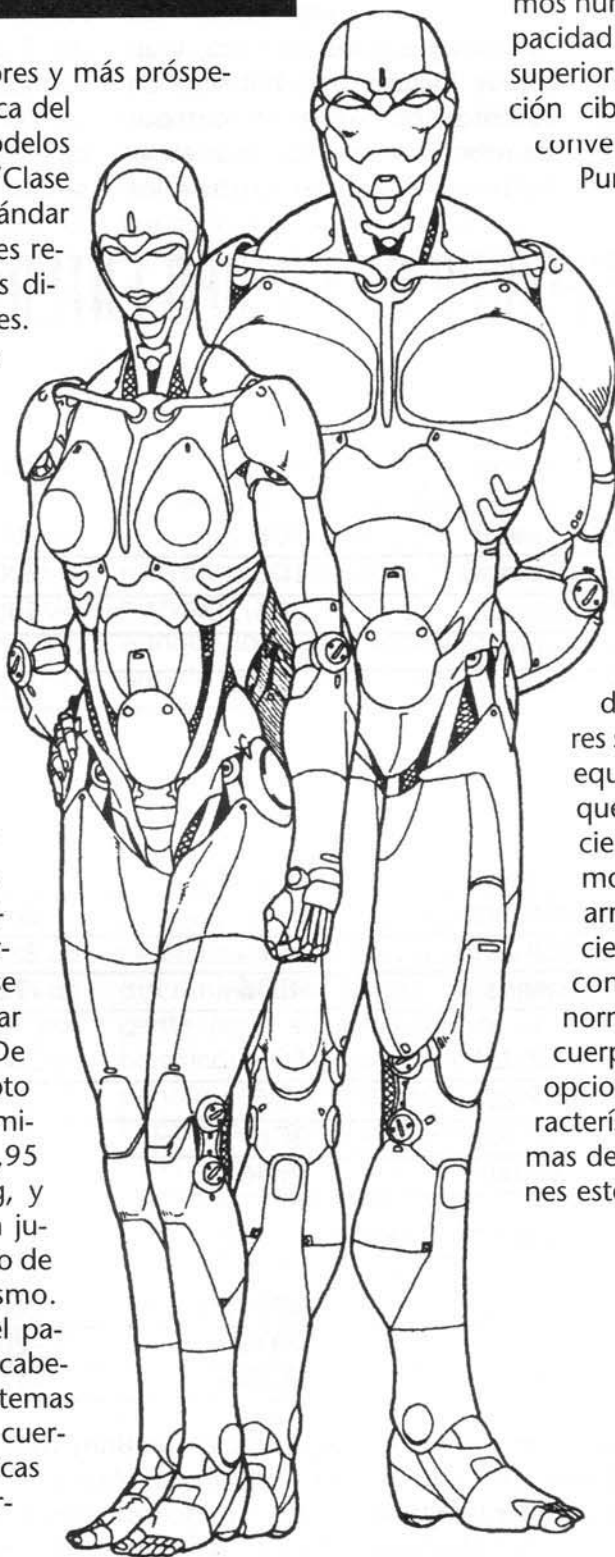
CONVERSIÓN CIBERNÉTICA TOTAL
INTERNATIONAL ELECTRIC CYBERNETICS

40.000 ED

IEC, al ser uno de los mayores y más prósperos fabricantes de cibernética del mundo, ofrece muchos modelos de conversión total. Su "Clase Alpha" se considera el estándar de la industria, por lo que es representativa de los muchos diseños "genéricos" existentes. También ofrecen modelos similares Raven Microcyb, Cybermatrix, Inc., Militech Cybernetics International, Dynalar Technologies y Noveltech Ltd. Compuesta de policerámicos ultraligeros de gran resistencia, aleaciones espumosas y otros materiales híbridos, un cuerpo Clase Alpha está diseñado para conservar un gran parecido con la figura humana. Está estructurado de forma antropomórfica para poder integrarse con la ergonomía estándar humana sin dificultad. De acuerdo con este concepto de diseño, un Clase Alpha mide aproximadamente 1,95 metros, pesa unos 160 kg, y tiene la constitución de un jugador de fútbol americano o de un campeón de culturismo. Una vez que el cerebro del paciente es trasplantado a la cabeza y que los escasos biosistemas necesarios se conectan al cuerpo, todas las funciones físicas (oxigenación, digestión, circulación sanguínea, etc.)

son realizadas por componentes cibernéticos. Los sistemas internos de un cuerpo Clase Alpha consisten en un sistema nervioso cibernético, un endoesqueleto de aleación impulsado por una musculatura de fibras mioméricas, y un recubrimiento formado por placas ultraligeras de fibras de carbón-berilio entretejidas sobre una base de plástico. Las capacidades físicas de la Clase Alpha son fácilmente equivalentes a los máximos humanos, y posee una fuerza y capacidad de alzar pesos que es incluso superior. Debido a que la reconstrucción cibernética es tan completa, las conversiones Clase Alpha reciben Puntos de Daño Estructural en lugar de heridas.

Aunque los cuerpos Clase Alpha (o los de modelos parecidos) vienen esencialmente "desnudos" (exceptuando los conectores interface, claro), disponen de muchos espacios para opciones en los que se pueden instalar subsistemas para personalizar el cuerpo. La mayoría de las conversiones hechas por encargo o que no procedan de las corporaciones o los militares serán parecidas a la Clase Alpha, equipadas con diversas opciones que sirven a los propósitos del paciente (o del creador). Del mismo modo, cuando un individuo se las arregla para reunir dinero suficiente como para comprarse una conversión corporal completa, normalmente lo que obtiene es un cuerpo Clase Alpha con una serie de opciones personalizadas (como características físicas mejoradas, sistemas de sensores y armas, modificaciones estéticas, etc.).



CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DE LA CLASE ALPHA

REFLEJOS: 10

ATRACTIVO: NA

MOVIMIENTO: 10

M/turno: 30m Km/h: 32 km/h

Salto (vertical): 6m (longitud): 8m

TIPO CORPORAL: 12

Levantar: 480 kg Lanzar: 120m

Modificador de daño: +4

CUERPO A CUERPO

Puñetazo: 1D6+4 Patada: 2D6+4

PAQUETES DE OPCIONES

Sensores opcionales: Ninguno instalado

Subsistemas de armamento: Ninguno instalado

Otras opciones: Ninguna instalada

ESTRUCTURA FÍSICA

CABEZA

CP: 25

PDE: 20 (inservible)/30 (destruida)

Opciones (Ópticas): 4 & 4

Opciones (Audio): 6

MANO Y BRAZO DER.

CP: 25

PDE: 20/30

Opciones: 3

TORSO

CP: 25

PDE: 30/40

Opciones: 4

MANO Y BRAZO IZQU.

CP: 25

PDE: 20/30

Opciones: 3

PIE Y PIERNA DERECHA

CP: 25

PDE: 20/30

Opciones: 2

PIE Y PIERNA IZQUIERDA

CP: 25

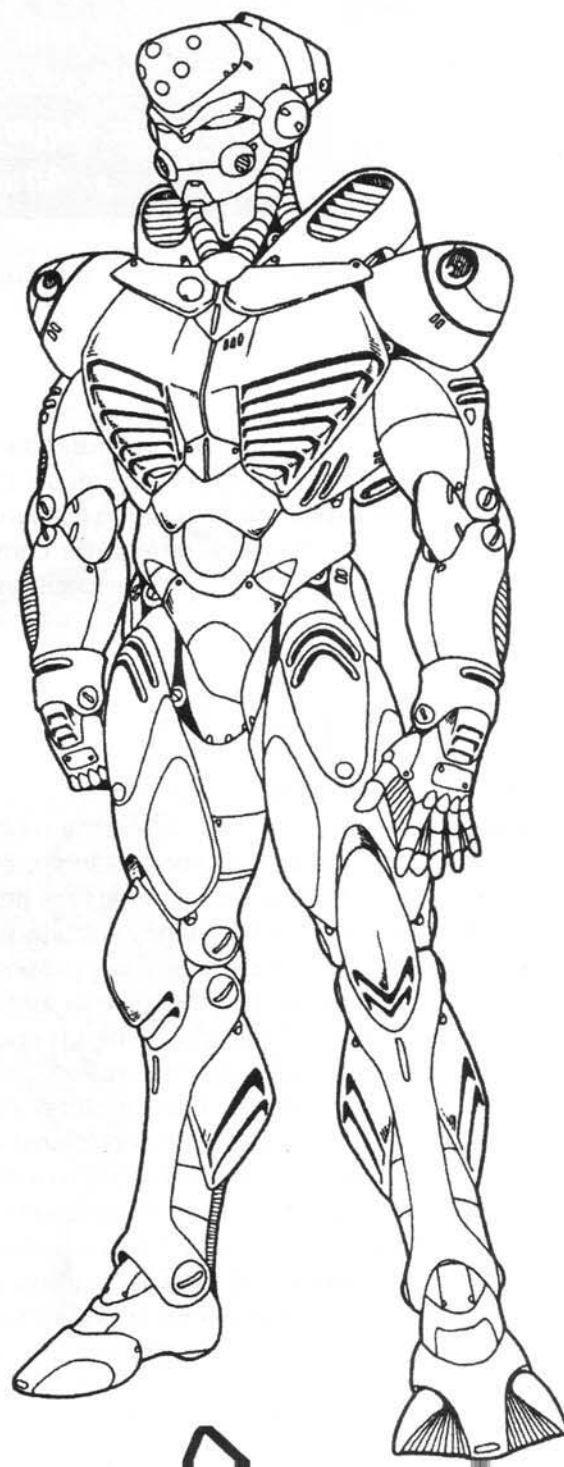
PDE: 20/30

Opciones: 3

COSTE TOTAL DEL PAQUETE

Eurodólares: 40.000

Pérdida de Humanidad: 16D6



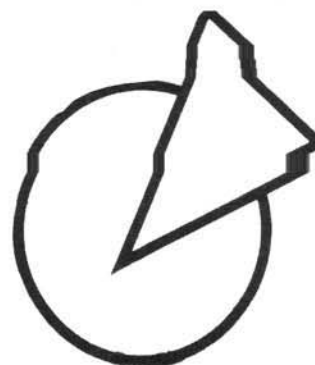
AQUARIUS

CONVERSIÓN TOTAL SUBMARINA

DYNALAR TECHNOLOGIES

50.000 ED

La única forma de sumergirse a mayor profundidad que Bryan LeShawn (que estableció el récord en 3854 metros el 13 de Julio del 2011) es con la conversión corporal total "Aquarius" de Dynalar Technologies. Diseñado para utilizarse bajo el agua (tanto dulce como salada), el Aquarius es superior a cualquier sistema de buceo. Es ideal para explora-



DYNALAR

No dejes que tu frágil constitución orgánica te impida explorar una nueva frontera. Contempla otro mundo - con tu cuerpo como navío... Aquarius. - Anuncio

ción submarina, minería, cultivos subacuáticos, construcción y operaciones encubiertas. Recomendada por la Sociedad Costeau, los comandos SEAL de la Armada de los EE.UU., Hydrosubsidium y OTEC; esta conversión puede funcionar bajo el agua hasta 16 horas seguidas, ¡a profundidades de más de 4800 metros! ¡Recuerda, fue un cyborg Aquarius el que exploró la Fosa de las Marianas! Construido con materiales a prueba de corrosión, está impermeabilizado para proteger todos los sistemas internos. El cuerpo está cuidadosamente equilibrado para asegurar una flotación neutra (su densidad es igual que la del agua), lo que proporciona una mejor maniobrabilidad. En lugar de usar la célula de oxígeno estándar, el Aquarius emplea una batería de oxígeno sólido que debe recargarse aproximadamente cada 16 horas. Su sistema motriz renuncia a la tecnología miomérica estándar, empleando en su lugar un sistema hidráulico de gran velocidad, que experimenta menos dificultades que los miómeros cuando está sumergido y proporciona mayor fuerza. Como complemento de su sistema de locomoción normal, el Aquarius tiene un conjunto de propulsores miniaturizados "caterpillar" para impulsarse a altas velocidades. Estos motores electromagnéticos (fabricados por Hydrosubsidium) absorben y expulsan agua a lo largo de toda su longitud, lo que confiere gran velocidad y eficiencia energética con la emisiones mínimas de ruido o polución. Para funcionar mejor en el extraño entorno de las aguas más profundas, el Aquarius lleva varios sensores especializados. Además del dispositivo audiovisual estándar, un potente Sonar con un alcance de 1 km instalado en la cabeza permite detectar objetos y determinar distancias. Montados en unos alojamientos multiposicionables en los hombros hay dos focos de 1.000.000 de candelas, capaces de penetrar hasta 100m en las tenebrosas profundidades (dependiendo de las condiciones). Una radio multi-canal ULF de largo alcance (50 km) asegura la comunicación con la superficie y otras unidades. Para su defensa, el Aquarius emplea la Anguila Eléctrica, que le permite cargar su chasis con una corriente eléctrica de alto voltaje; no hay necesidad de preocuparse por los ataques de los tiburones.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DEL AQUARIUS

REFLEJOS: 10 (MALUS A REF BAJO EL AGUA A DISCRECIÓN DEL ÁRBITRO)

ATRACTIVO: NA

MOVIMIENTO: 10 (MOV A 1/2 BAJO EL AGUA)

M/turno: 30m/15m Km/h: 32/16 km/h

Salto (vertical): 6m/3m (longitud): 8m/4m

TIPO CORPORAL: 15 *6*

Levantar: 600 kg Lanzar: 150 m / 15 m bajo el agua

Modificador de daño: +8

CUERPO A CUERPO

Puñetazo: 1D6+8 Patada: 2D6+8

ESTRUCTURA FÍSICA

CABEZA

CP: 25

PDE: 20 (inservible)/30 (destruida)

Opciones (Ópticas): 4 & 4

Opciones (Audio): 4

MANO Y BRAZO DER.

CP: 25

PDE: 20/30

Opciones: 2

TORSO

CP: 35

PDE: 30/40

Opciones: 2

MANO Y BRAZO IZQ.

CP: 25

PDE: 20/30

Opciones: 2

PIE Y PIERNA DERECHA

CP: 25

PDE: 20/30

Opciones: 2

PIE Y PIERNA IZQUIERDA

CP: 25

PDE: 20/30

PAQUETES DE OPCIONES

SENSORES OPCIONALES:

Sonar - 1 km de alcance. Si se dirige un impulso de sonar de la máxima potencia (un "Ping") a un humano a distancia corta (20 m). esa persona debe superar una Tirada de Aturdimiento a -2 o quedará sorda y desorientada durante 1D6+3 turnos de combate completos. Esto sólo funciona bajo el agua. *2*

Focos - alcance 100m, varía según las condiciones. Cuando se usan a distancia corta, funcionan igual que una granada deslumbrante (ciega durante 4 turnos). Esto sólo funciona sobre el agua. *2*

SUBSISTEMAS DE ARMAMENTO:

Chasis Electrificado - Arma de contacto de 1D6+2 de daño por quemaduras eléctricas y también obliga a una Tirada de Aturdimiento a -3. Electrifica toda la superficie del Borg. *1*

OTRAS OPCIONES:

Propulsores "Caterpillar" - Velocidad máxima 48 km/h (MOV 15) bajo el agua. Como son eléctricos, no tienen alcance ni duración máxima. ¡Sólo funcionan bajo el agua! *2*

Radio de Largo Alcance - Alcance 50 km, con 10 canales. *2*

COSTE TOTAL DEL PAQUETE

EURODÓLARES: 50.000

PÉRDIDA DE HUMANIDAD: 18D6+2 (16D6+14)

CONVERSIÓN CORPORAL TOTAL

COPERNICUS

CYBERMATRIX INCORPORATED

CONVERSIÓN TOTAL PARA USO ESPACIAL

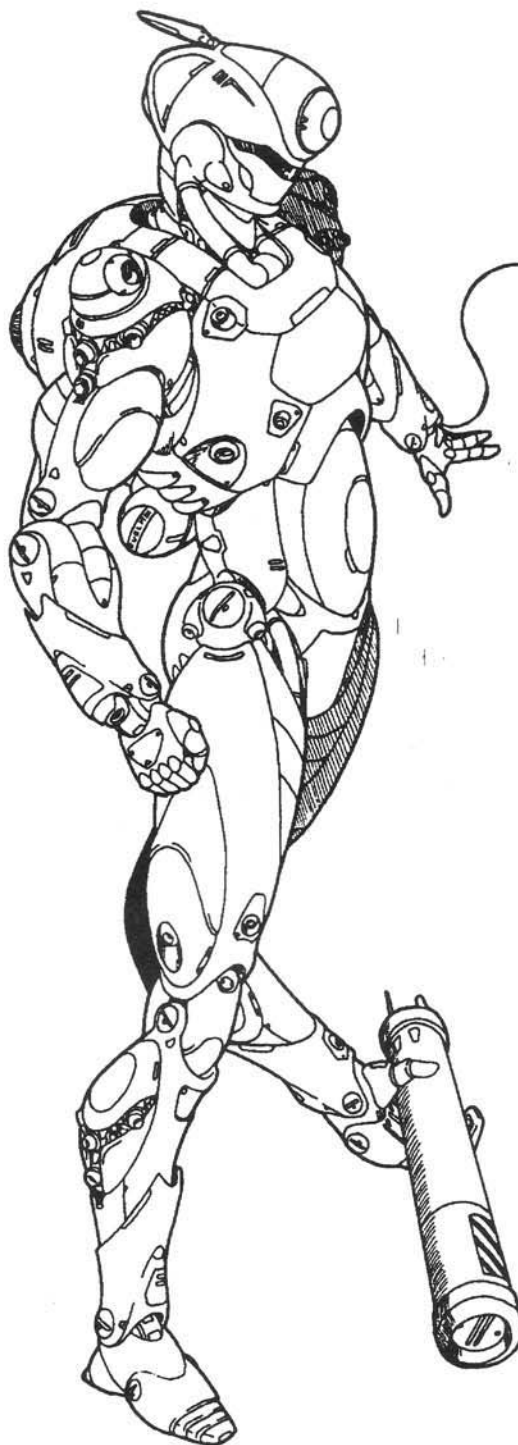
60000 ED

No hay entorno más hostil que el vacío helado del espacio. La radiación bombardea constantemente a aquellos que se aventuran lejos de los frágiles hábitats artificiales de los hombres, y muchos han sido víctimas de los accidentes únicos del entorno orbital. Cybermatrix Incorporated te ofrece la conversión corporal Copernicus para convertirte en un habitante nativo de la frontera final. Es la conversión ideal para todas las labores, desde construcción EVA a exploración del espacio profundo.

Como rasgo estándar, este cuerpo está totalmente protegido contra radiación, IEM y microondas mediante materiales aislados y componentes electrónicos reforzados; los rayos cósmicos y las tormentas electromagnéticas no suponen amenaza para el Copernicus. Además, todas las superficies expuestas son muy reflectivas, para no absorber el calor de la deslumbrante luz solar directa. Para aumentar la fiabilidad, el tiempo de reacción del Copernicus ha sido aumentado más allá del límite humano, lo que hace posible evitar o prevenir esos accidentes en gravedad cero que pueden ocurrir en una fracción de segundo. Debido a la naturaleza excepcional de los biosistemas de los Borgs totales, no hizo falta más que una mínima reconstrucción para volver el cuerpo resistente al vacío; el límite de actividad espacial exterior (EVA) estándar de este cbersistema son 12 horas (tras el cual el Borg debe regresar a un entorno apto para humanos para recargar aire). Un giróscopo interno le proporciona un excelente equilibrio y capacidad de orientación a pesar de la falta de cualquier tipo de "arriba" ó "abajo".

El Copernicus, que en modo alguno es un observador impotente, puede hacer mucho más que simplemente sobrevivir en el espacio: hay 36 microtoberas repartidas por el cuerpo en ubicaciones retráctiles, que le permiten realizar maniobras sin necesidad de impulsarse en ninguna superficie (esto añade un +2 efectivo a la habilidad Maniobrar en Cero-G). Un depósito central de combustible, que va alojado en un receptáculo situado en la par-

te baja de la espalda del Borg, proporciona combustible para 12 horas de maniobra EVA. Además de estos cohetes de maniobra, el Copernicus tiene un impulsor principal en la parte de atrás de la mitad superior del cuerpo; este sistema de propulsión compacto (utilizable sólo en Cero-G) puede conferirle una aceleración de 5m/seg^2 (es decir, una velocidad que se incrementa constantemente en 16km/h por segundo). Su suministro reemplazable de combustible sólido tiene capacidad para 20 segundos de ignición, lo que le da al Copernicus la



... para lanzar los
... almente
... por si
... azo iz-
... un ca-
... con una
... electro-
... adhesi-
... va (que
... se lan-
... za me-
... diante
... u n
... nuelle)
... ara po-
... r afe-
... se con
... ad a su-
... metáli-
... mayor
... estabili-
... os hábi-
... electroi-
... egrados
... s de las
... s suelos

sensores
... diovi-
... iles del
... ernicus
... tam-
... espe-
... lmente
... ptada al
... pacio.
... El más
... nota-
... ble es
... e l
... mó-
... dulo
... r a -

CONVERSIÓN CORPORAL TOTAL

dar, cuya antena receptora esta alojada en el pecho, mientras que el emisor de señales va en la frente. Este sensor de gran potencia tiene un alcance de 2 km, lo que le brinda al Borg Total una inigualable percepción de su entorno. Una radio va instalada en el sistema de audio, y ambos receptores ópticos están enteramente protegidos de las luces brillantes mediante un compensador de destellos integrado. También lleva como equipo estándar un señalizador de radio con 100 km de alcance, por si el Borg se ve separado de su estación. Para mejorar la visibilidad en la negrura del espacio, dos focos de 1.000.000 de candelas de potencia montados en unos alojamientos multiposicionables situados en los hombros. Amen de todas estas necesidades, el Copernicus está equipado con unos rasgos adicionales que lo hacen equivalente a cualquier Traje Espacial o Módulo de Trabajo. Aunque las piernas de este cuerpo pueden realizar todas las funciones normales de dichos miembros, también pueden actuar como un par de brazos extra. Sus articulaciones son literalmente dobles, y los pies pueden desplegarse hasta convertirse en manos rudimentarias, mientras que los dedos se alargan hasta poder manipular objetos. Estos miembros bivalentes pueden actuar como si fuesen unos brazos, pero sufren una penalización de -3 a sus Reflejos debido a su inferior destreza. Otra herramienta es el lanzador de Bolas Pegajosas de 3 tiros colocado en el brazo derecho, cuyo resorte proporciona un alcance de 10m. Las Bolas Pegajosas son esferas de plástico, del tamaño de una pelota de ping-pong, rellenas con un fluido que se endurece y tapa agujeros en las estructuras de hasta 5 cm de ancho. Por conveniencia, la mano izquierda lleva varias herramientas que son útiles en Cero-G, lo que permite realizar pequeñas reparaciones sin equipo adicional.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DEL COPERNICUS

REFLEJOS: 11 *2*
 ATRACTIVO: NA
 MOVIMIENTO: 10
 M/turno: 30m Km/h: 32 km/h
 Salto (vertical): 6m (longitud): 8m
 TIPO CORPORAL: 12
 Levantar: 480 kg Lanzar: 120m
 Modificador de daño: +4

CUERPO A CUERPO

Puñetazo: 1D6+4 Patada: 2D6+4

ESTRUCTURA FÍSICA

CABEZA

CP: 25
 PDE: 20 (inservible)/30 (destruida)
 Opciones (Ópticas): 3 & 3
 Opciones (Audio): 4

MANO Y BRAZO DER. CP: 25
 PDE: 20/30
 Opciones: 2

TORSO

CP: 25
 PDE: 30/40
 Opciones: 0

MANO Y BRAZO IZQ.

CP: 25
 PDE: 20/30
 Opciones: 2

PIE Y PIERNA DERECHA

CP: 25
 PDE: 20/30
 Opciones: 0

PIE Y PIERNA IZQUIERDA

CP: 25
 PDE: 20/30
 Opciones: 0

PAQUETES DE OPCIONES

SENSORES OPCIONALES:

Radar: 2 km de alcance. *1*
 Señalizador de Radio: 100 km de alcance *1*
 Compensación de Destellos: Funciona igual que la opción Antideslumbrante *1*
 Focos: alcance 500m.
 Cuando se usan a distancias cortas, funcionan igual que una granada deslumbrante (ciega durante 4 turnos). *2*

SUBSISTEMAS DE ARMAMENTO: NINGUNO INSTALADO.

OTRAS OPCIONES:

Mano con herramientas - contiene un destornillador eléctrico, un soldador de vacío, una microsonda y unas pequeñas tenazas para cortar cables. *2*

Miembros Bivalentes - pueden actuar como brazos, pero con una penalización de -3 debido a su menor destreza. *2*

Lanzador de Bolas Pegajosas - 10m de alcance, tres disparos, cada disparo puede tapar un agujero de 5 cm. *1*

Giróscopo (+2 a las tiradas de Mareo Espacial, +1 a la habilidad de Maniobrar en Cero-G, +2 a cualquier tirada de REF que implique equilibrio). *1*

Toberas de Maniobra e Impulsor trasero: Este sistema añade un +2 a la habilidad Maniobrar en Cero-G, y confiere una aceleración 5m/seg.2, esto es, un incremento de la velocidad en 16 km/h por segundo. El impulsor dispone de 20 segundos de combustible, mientras que la capacidad de maniobra dura 12 horas. Los depósitos de combustible cuestan 50 ed cada uno. *2*

Cable de enganche: 20m de alcance, precisión -1. *1*

Manos y Pies Magnéticos. *0*

Escudo Electromagnético - Circuitos reforzados y superficies reflectoras del calor. *1*

COSTE TOTAL DEL PAQUETE

EURODÓLARES: 60.000

PÉRDIDA DE HUMANIDAD: 19D6 (16D6+17)



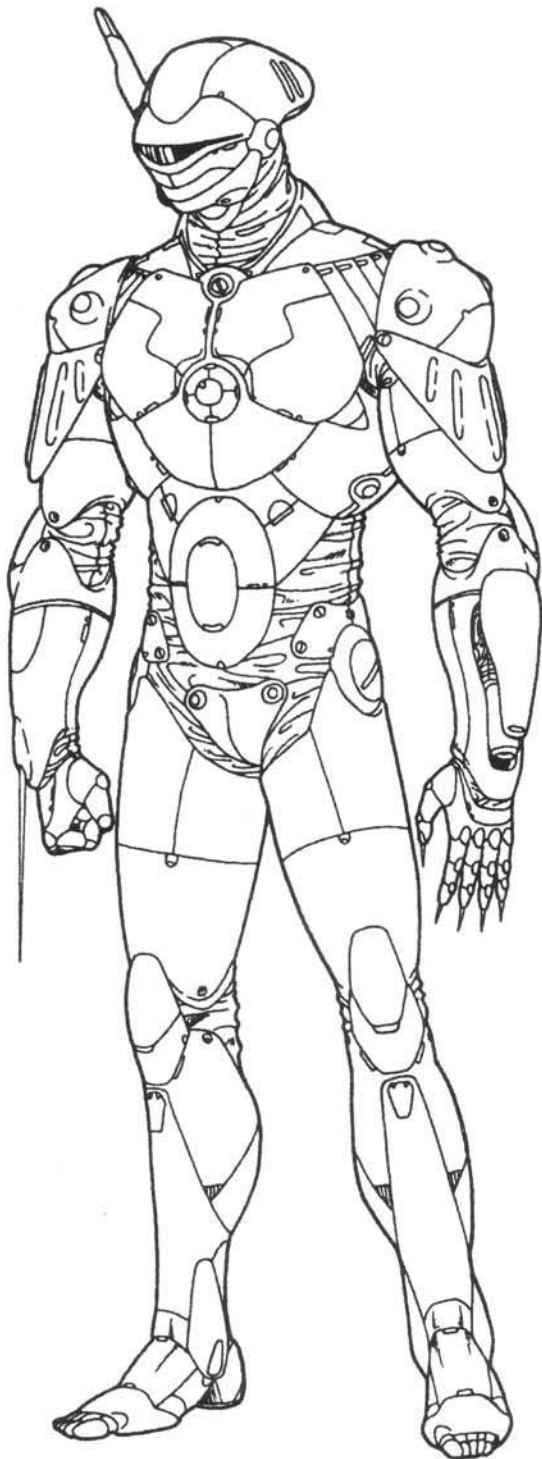
CYBERMATRIX

CONVERSIÓN CORPORAL TOTAL

ECLIPSE

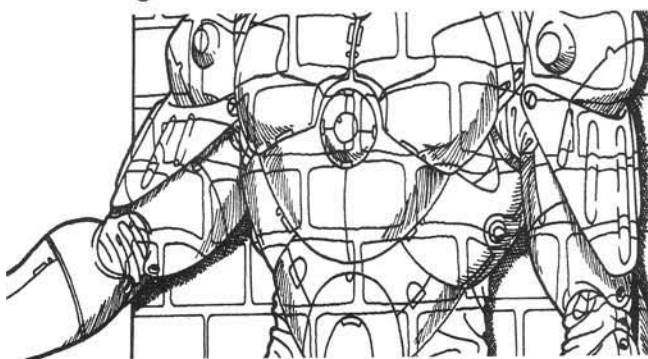
CONVERSIÓN TOTAL PARA OPERACIONES ENCUBIERTAS
MILITECH CYBERNETICS INTERNATIONAL

65.000 ED



En circunstancias normales hacen falta seis hombres para formar unidad de operaciones negras efectiva. De esa manera obtienes versatilidad y potencia de fuego, pero a la vez limita el sigilo. Sin embargo el Eclipse ofrece versatilidad, potencia de fuego y discreción máximas en un único paquete compacto, ideal para asesinatos, intrusión, sabotaje, secuestros y recogida de información. El Cibernsistema Eclipse es una combinación de cibernética avanzada, armamento de alta tecnología y técnicas de invisibilidad capaz de avergonzar a cualquier ninja.

Puesto que se trata de una conversión total para operaciones negras superior, el Eclipse emplea reflejos cibernéticos especialmente conectados que le hacen sobresalir en su campo. Dichos reflejos llevan directamente las señales a la musculatura miomérica de alta eficiencia, con el fin de aumentar la velocidad. Asimismo lleva una unidad giroestabilizadora exclusiva, que proporciona un equilibrio casi perfecto en cualquier situación. El equipo de serie incluye un editor de dolor, un par de ciberópticos capaces de enfocar de forma independiente y un subprocesador integrado de ambidestreza. La facultades físicas del Eclipse garantizan el máximo grado de letalidad.



El sistema camaleón Eclipse en acción

¿Qué clase de Borg de operaciones negras sería sin tecnología de invisibilidad? El exterior del Eclipse incorpora un sistema camaleón, que emplea tecnología de cristal líquido y sistemas de digitalización a través de fibra óptica multifacetada. Los efectos visuales de la "piel" son complementados con un cancelador de sonido de ruido negativo, que utiliza un complejo dispositivo de sonido y procesadores de lógica difusa para cancelar cualquier ruido que haga el cyborg. Sus capacidades de sigilo son apoyadas por un generador de contramedidas electrónicas de gran potencia y un atenuador térmico de IR. Los pies llevan almohadillas absorbedoras de ruido en las suelas, cubiertas de un material cauchutado adherente que proporciona mayor tracción, y sus dedos pueden alargarse y cerrarse en torno a los objetos para facilitar la escalada.

CONVERSIÓN CORPORAL TOTAL

El aparato óptico del Eclipse incluye formación térmica de imagen, intensificación de luz, un mecanismo de compensación automático y un presentador frontal de datos integrado con sistema de puntería. El paquete de audio es igualmente impresionante, y contiene receptores de audio mejorados, un sistema de regulación de decibelios, y una radio multifrecuencia con encriptación capaz de seguir rastreadores. Tiene una extensión sensorial auxiliar que le permite mirar al otro lado de las esquinas.

Las capacidades sensoriales y físicas del Eclipse están complementadas por una sutil pero formidable selección de eficaces armas. Los dedos de una mano contienen agujas hipodérmicas retráctiles (Ver Mano Venenosa, *Informe Corporativo 1*, pág. 70). La otra es una unidad modular que lleva de serie una pistola de dardos, una ganzúa, un dedo-bomba, y un aerosol de gas. El brazo izquierdo está equipado con una automática oculta de 10mm con silenciador y el derecho con una monocuchilla retráctil de 30 cm. Los espacios secretos de las piernas son perfectos para llevar material adicional.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DEL ECLIPSE

REFLEJOS: 13 *6*
 ATRACTIVO: NA
 MOVIMIENTO: 13 *6*
 M/turno: 39m Km/h: 41,6 km/h
 Salto (vertical): 6m (longitud): 10m

TIPO CORPORAL: 12
 Levantar: 480 kg Lanzar: 120m

Modificador de daño: +4

CUERPO A CUERPO

Puñetazo: 1D6+4 Patada: 2D6+4

ESTRUCTURA FÍSICA

CABEZA

CP: 25
 PDE: 20 (inservible)/30 (destruida)
 Opciones (Ópticas): 0 & 0 (3 en la extensión)
 Opciones (Audio): 1 (2 en la extensión)

MANO Y BRAZO DER.	TORSO	MANO Y BRAZO IZQ.
CP: 25	CP: 25	CP: 25
PDE: 20/30	PDE: 30/40	PDE: 20/30
Opciones: 2	Opciones: 0	Opciones: 1

PIE Y PIERNA DERECHA	PIE Y PIERNA IZQUIERDA
CP: 25	CP: 25
PDE: 20/30	PDE: 20/30
Opciones: 1	Opciones: 1

PAQUETES DE OPCIONES

SENSORES OPCIONALES:

Auditivos: Escucha Amplificada (+2 a las tiradas de Advertir auditivas), Atenuador de Nivel (impide quedar ensordecido),

Radio con Codificador (1 km de alcance) y Rastreador (se incluyen 4 transmisores). *4*

Ópticos: Termógrafo, Sistema de Puntería (+1 con Armas Inteligentes), Luz Tenue (visión nocturna), Antideslumbrante (impide ser cegado) y Times Square Plus (Presentador Frontal de Datos). *6*

Extensión Sensorial ("Oreja de Conejo"): Sistemas de audio-vídeo normales, puede mirar al otro lado de la esquina. *3*

SUBSISTEMAS DE ARMAMENTO:

Monocuchilla Retráctil: Hace 2D6+7 de daño, incluyendo TCO, blindaje a 1/3. *2*

Arma Oculta con Silenciador (P +2 na na 2D6+3 (10mm) 10 2 MF 50m) con EnlaceMiembro - Cualquier tirada de Advertir que se haga para oír sus disparos tiene un -10. *2*

Cibermano Modular: dedos con Pistola de Dardos, Aerosol de Gas, Dedo-bomba y Ganzúa (ver *Chromebook 1*, pág. 32). *1*

Mano Venenosa (4 agujas inyectoras de droga, 1D6-1 de daño si se usan como armas de cuerpo a cuerpo), para más detalles ver Informe Corporativo I, pág. 70. *2*

OTRAS OPCIONES:

Espacios Secretos -Hay uno en cada pierna (5x15x5 cm). *1*

Giróscopo - suma un +1 a todas las tiradas que impliquen equilibrio. Ver *Chromebook 1*, pág. 38. *1*

Pie Prensil - Añade +2 a las tiradas cuando se escala. *2*

Pie Silencioso - Añade un +1 a las tiradas de Sigilo. *1*

Editor de Dolor - Anula calor, frío y dolor a voluntad. *2*

Recubrimiento Camaleón - Es un sistema de camuflaje digital integrado que hace que el cyborg se funda con su entorno, -4 a Advertir. (Ver Traje Fantasma de Militech, pág. 27). *0*

Generador de Contramedidas Electrónicas - interfiere cualquier sensor de Radar o Sonar, detector de movimiento o comunicaciones por radio (excepto transmisiones de seguridad). Su área es ajustable y cubre entre 5 y 100 m. *2*

Cancelador de Sonidos - Conjunto de sensibles receptores de audio, generadores de ruido y una matriz de subprocesadores de lógica difusa. Puede analizar los sonidos que está produciendo el cyborg (por ejemplo al pisar, al tocar cosas, etc.) e instantáneamente emite su "opuesto"; este antirruído anula el original, por lo que se obtiene una ausencia virtual de sonido (esto añade un modificador de -3 a las tiradas de Advertir de cualquiera que escuche). *2*

Atenuador Térmico de IR - Absorbe las emisiones infrarrojas hasta que puedan ser liberadas sin peligro; esto se hace siguiendo un esquema aleatorio, de forma que no parezca proceder de una fuente humanoide. Esto se traduce en un modificador de -5 a las tiradas de Advertir basadas en IR. *2*

COSTE TOTAL DEL PAQUETE

EURODÓLARES: 65.000

PÉRDIDA DE HUMANIDAD: 21D6+3 (16D6+33)

EJECUTOR

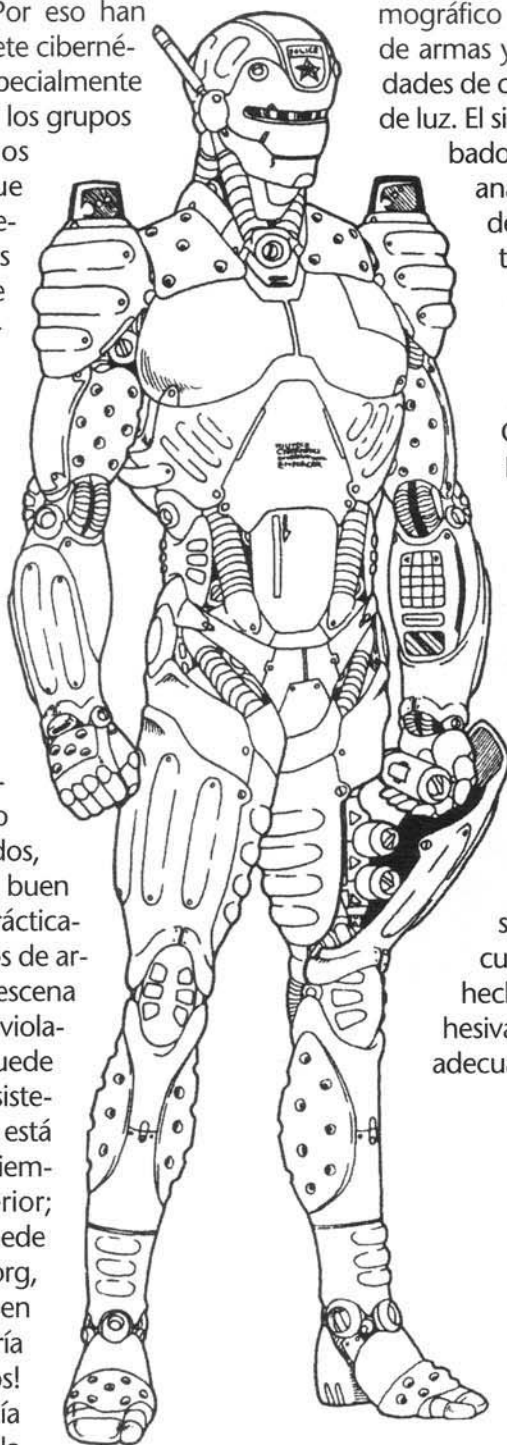
MILITECH CYBERNETICS INTERNATIONAL

CONVERSIÓN TOTAL PARA SEGURIDAD Y POLICÍA

55.000 ED

Militech sabe que los policías se baten en retirada en nuestras ciudades. Por eso han creado el Ejecutor, un paquete cibernético corporal diseñado especialmente para la comunidad policial y los grupos de seguridad. Los propios Servicios de Policía que Militech ofrece se enorgullecen de incluir varios Ejecutores en cada una de sus comisarías, y las divisiones de seguridad de la empresa reciben a menudo el apoyo de estos cyborgs para garantizar mejor la protección de sus propiedades. Disponible ya para cualquier fuerza de policía, pública o privada, el Ejecutor va a convertirse con toda seguridad en una visión familiar en su lugar de residencia.

Dado que las pandillas callejeras y el crimen organizado están cada vez mejor armados, el paquete Ejecutor lleva un buen blindaje, capaz de resistir prácticamente casi todos los disparos de armas ligeras. Puesto que la escena en la calle (o durante una violación de la seguridad) puede cambiar en un instante, el sistema nervioso del Ejecutor está mejorado para obtener un tiempo de reacción superior; además, ningún criminal puede correr más que este cyborg, ¡puesto que su velocidad en tierra iguala a la de la mayoría de los vehículos eléctricos! Por supuesto, un buen policía sabe que la intimidación es la



mejor parte de la prevención del crimen, y para tal fin el Ejecutor se ha construido sobre un chasis grande y resistente, que puede absorber gran cantidad de daño, y también atemorizar a los intrusos más serenos hasta hacerlos rendirse.

Los sistemas audiovisuales del Ejecutor están configurados para ayudar a los defensores de la ley sin importar a que departamento pertenezcan, desde patrulla callejera a investigación, pasando por el Psicoescuadrón. Los ciberópticos de esta conversión corporal total poseen un sistema de puntería, una videograbadora (para filmar evidencias), un sensor termográfico (para revisar a tipos sospechosos en busca de armas y ciberequipo ocultos), además de capacidades de compensación de destellos e intensificación de luz. El sistema de audio incluye una radio, una gra-

badora (para recoger las declaraciones) y un analizador de voz (para comprobar si esas declaraciones son ciertas). Asimismo, el antebrazo izquierdo almacena un microordenador Libro Negro (ver la sección de Electrónica) que permite acceder de forma instantánea a las bases de datos policiales.

Cuando la cosa se pone seria, la conversión Ejecutor está más que preparada. Primero, lleva luces montadas en los hombros para asegurar que se identifica legalmente, pero todos sabemos que hace falta más que unos destellos luminosos para detener a un adicto al Encaje Negro. Por ese motivo cada pierna del Ejecutor tiene un espacio de almacenamiento: la derecha aloja una pistolera ocultable, mientras que la izquierda tiene espacio para tres granadas de mano (las Conmocionadoras y las de Gas son una buena elección). Ambas manos tienen táasers integrados para combate cuerpo a cuerpo y reducir a criminales nerviosos. Una hecho el trabajo, el dispensador de bandas adhesivas del brazo derecho permite envolver adecuadamente a la presa.



CONVERSIÓN CORPORAL TOTAL

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DEL EJECUTOR

REFLEJOS: 12 *4*
 ATRACTIVO: NA
 MOVIMIENTO: 15 *10*
 M/turno: 45m Km/h: 64 km/h
 Salto (vertical): 6m (longitud): 1m
 TIPO CORPORAL: 12
 Levantar: 480 kg Lanzar: 120m
 Modificador de daño: +4

CUERPO A CUERPO

Puñetazo: 1D6+4 Patada: 2D6+4

ESTRUCTURA FÍSICA

CABEZA

CP: 30
 PDE: 25 (inservible)/35 (destruida)
 Opciones (Ópticas): 1 & 1
 Opciones (Audio): 3

MANO Y DRAZO DER.

CP: 30
 PDE: 25/35
 Opciones: 1

TORSO

CP: 30
 PDE: 35/45
 Opciones: 4

MANO Y BRAZO IZQ.

CP: 30
 PDE: 25/35
 Opciones: 1

PIE Y PIERNA DERECHA

CP: 30
 PDE: 25/35
 Opciones: 1

PIE Y PIERNA IZQUIERDA

CP: 30
 PDE: 25/35
 Opciones: 1

PAQUETES DE OPCIONES

SENSORES OPCIONALES:

Ciberópticos: Sistema de Puntería (+1 con Armas Inteligentes), Microvídeo (puede grabar hasta 20 min. de imagen), Termógrafo, Luz Tenue, Antideslumbrante. *4*

Ciberaudio: Analizador de Voz (+2 a Percepción Humana e Interrogar), Radio (1km de alcance) y

Conector de Grabador Digital (graba hasta 2 horas). *3*

SUBSISTEMAS DE ARMAMENTO:

Pistolera en la Pierna - Puede guardar una Pistola Pesada, un Subfusil Medio o una Escopeta plegable, además de un cargador de munición adicional (armas no incluidas). *1*

Almacén de Granadas - Este espacio puede contener tres bombas o granadas de mano de cualquier tipo. *1*

Apretón Taser - Cada mano lleva un taser integrado. *2*

OTRAS OPCIONES:

Microordenador Libro Negro - integrado en el brazo izquierdo. Ver la sección de Equipo para conocer sus características y otros detalles. *1*

Dispensador de Bandas Adhesivas - 12 tiras de cinta plástica que sirven como esposas temporales (Muy Dificiles de romper). Es recargable.

Luces - No pueden usarse para cegar, sólo como señales. *1*

COSTE TOTAL DEL PAQUETE

EURODÓLARES: 55.000

PÉRDIDA DE HUMANIDAD: 21D6-2 (16D6+28)

BRIMSTONE

DYNALAR TECHNOLOGIES

CONVERSIÓN TOTAL PARA BOMBEROS

47.000 ED

A través de los tiempos, el fuego ha sido la mejor herramienta del hombre a la vez que su mayor enemigo. El arte de la lucha contra los incendios, que ha evolucionado a lo largo de los siglos, alcanza su cúspide con la conversión corporal Brimstone de Dynalar Technologies. Inmune a los peligros de la inhalación de humo, de las quemaduras y de las presiones que cambian súbitamente, el Brimstone puede hacer el trabajo de una compañía entera de bomberos normales. Empleados por primera vez en Londres, estos cyborgs son ahora cosa de todos los días en muchas de las principales ciudades del mundo.

Por necesidad, el paquete Brimstone es completamente ignífugo y está totalmente aislado, por lo que es capaz de resistir el calor abrasador de casi cualquier infierno llameante. Está también protegido por capas extra-gruesas de blindaje laminado que le permiten sobrevivir a catástrofes tales como derrumbamientos del techo, caída de cascos y deflagraciones explosivas. La musculatura del sistema Brimstone combina fibras mioméricas densas con pistones magnéticos, brindándoles la fuerza necesaria para derribar puertas y muros, y poder así llegar hasta los civiles atrapados. Un sistema nervioso con tiempo de reacción mejorado garantiza que el Brimstone pueda reaccionar rápidamente en las situaciones de crisis para las que fue diseñado, mientras que un sistema automático de edición de dolor impide que el cyborg sienta la asfixiante temperatura que puede rodearle.

Puesto que el intenso calor de las llamas anula los IR y los termógrafos, y el humo bloquea cualquier otro tipo de sensores visuales, la conversión Brimstone incluye un radar de baja potencia. El emisor de señales está ubicado en el pecho, mien-

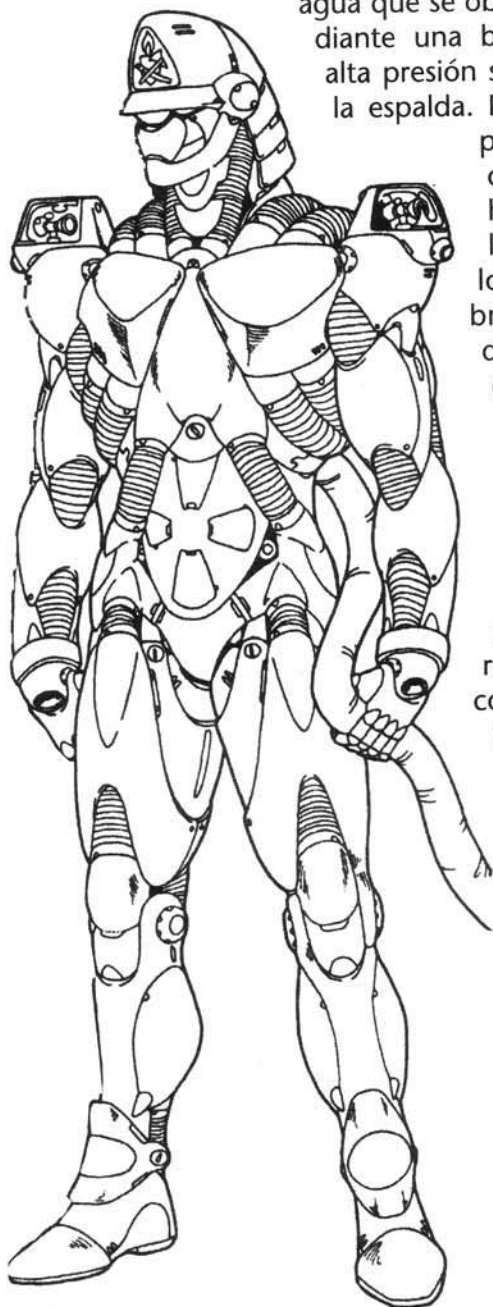
CONVERSIÓN CORPORAL TOTAL

tras que el receptor está instalado en la frente, y permiten al

cyborg moverse en medio del humo más denso sin dificultad. El paquete de audio de esta unidad incluye una radio para poder mantener la comunicación con la estructura de mando y con los otros bomberos. La escucha amplificada, el editor de sonido y el atenuador de nivel hacen posible oír los gritos de las víctimas atrapadas a través de las llamadas y explosiones más ruidosas.

Para labores de rescate y lucha contra incendios activa, el ciberistema Brimstone tiene un extintor de CO² integrado en el brazo izquierdo, mientras que el derecho tiene un conducto tubular para el

agua que se obtiene mediante una bomba de alta presión situada en la espalda. Para completar el conjunto, hay instaladas en los hombros luces de emergencia (amarillas y blancas) giratorias, acompañadas por una sirena que comunica a los espectadores que las autoridades han llegado.



CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DEL BRIMSTONE

REFLEJOS: 11 *2*
 ATRACTIVO: NA
 MOVIMIENTO: 10
 M/turno: 30m Km/h: 32 km/h
 Salto (vertical): 6m(longitud): 8m

TIPO CORPORAL: 14
 Levantar: 560 kg Lanzar: 140m
 Modificador de daño: +6

CUERPO A CUERPO

Puñetazo: 1D6+6 Patada: 2D6+6

ESTRUCTURA FÍSICA

CABEZA

CP: 30
 PDE: 20 (inservible)/30 (destruida)
 Opciones (Ópticas): 4 & 4
 Opciones (Audio): 0

MANO Y BRAZO DER.	TORSO	MANO Y BRAZO IZQ.
CP: 30	CP: 30	CP: 30
PDE: 20/30	PDE: 30/40	PDE: 20/30
Opciones: 3	Opciones: 4	Opciones: 3

PIE Y PIERNA DERECHA	PIE Y PIERNA IZQUIERDA
CP: 30	CP: 30
PDE: 20/30	PDE: 20/30
Opciones: 2	Opciones: 2

PAQUETES DE OPCIONES

SENSORES OPCIONALES:

Radar - Alcance 100m, muy fiable. *2*

Ciberaudio: Radio con 1km de alcance, Escucha Amplificada (+1 a las tiradas de Advertir Auditivas),

Atenuador de Nivel (impide quedar ensordecido), Editor de Sonido (sensor selectivo de sonidos, +2 a Advertir). *3*

SUBSISTEMAS DE ARMAMENTO: NINGUNO INSTALADO.

OTRAS OPCIONES:

Manguera - Una bomba de alta presión extrae el agua de una manguera ajustada a una boca en la espalda. Un conducto la lleva hasta el brazo, que tiene una válvula reguladora en la muñeca. El agua puede llegar a 50m de distancia, y sale a elevada presión (tirada de TCO Muy Difícil para resistirla). *2*

Extintor de CO₂ - 5m de alcance, alimentado por un depósito recargable que dura 10 turnos. Si se emplea como arma, el blanco debe hacer una tirada Difícil de REF para no quedar cegado durante 1D6/2 turnos. *1*

Editor de Dolor - Anula calor, frío y dolor. *2*

Luces - No pueden usarse para cegar, sólo como señales. *1*

COSTE TOTAL DEL PAQUETE

EURODÓLARES: 47.000
 PÉRDIDA DE HUMANIDAD: 19D6 (16D6+17)

CONVERSIÓN CORPORAL TOTAL

G E M I N I

RAVEN MICROCYBERNETICS

CONVERSIÓN TOTAL HUMANOIDE

55.000 ED

Las Conversiones Corporales Totales tienen multitud de ventajas: fuerza, velocidad y resistencia sobrehumanas, reflejos aumentados, la capacidad de alterar el cuerpo a voluntad y hasta una expectativa de vida más larga. Sin embargo, ser un Borg Total también te diferencia. La sociedad te marca como un "Metalizado", y la gente te trata como a una máquina - e incluso como una herramienta. La triste verdad es que si pareces un robot entonces, sea cual sea tu comportamiento, la gente tenderá a tratarte como a un robot. Así pues, si deseas las ventajas de una conversión total sin la carga social, el Gemini es el paquete que buscas.

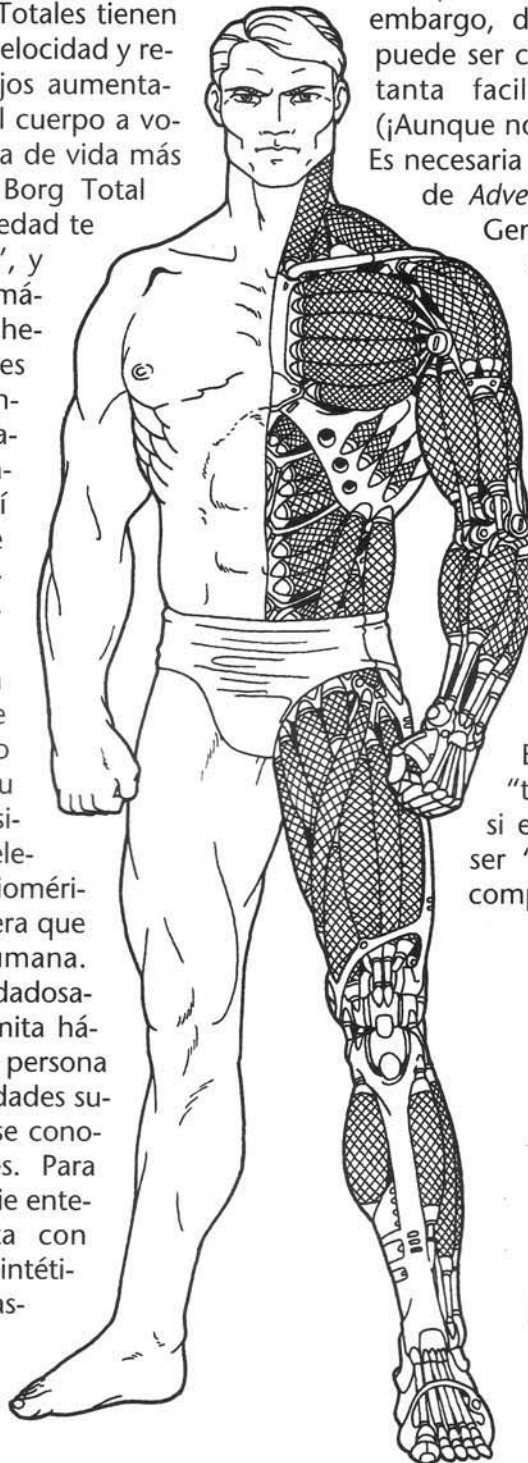
El cibersistema Gemini es una conversión corporal total que simula el cuerpo humano tanto en forma como en función. Su chasis está diseñado de forma similar a la estructura del esqueleto humano, y sus músculos mioméricos están distribuidos de manera que simulan la musculatura humana. Mediante esta disposición cuidadosamente calculada, el Gemini imita hábilmente la anatomía de una persona normal sin sacrificar las capacidades superiores por las que tan bien se conoce a las conversiones totales. Para completar el efecto, la superficie entera del Gemini está cubierta con ExoDerm®, un revestimiento sintético que tiene casi el mismo aspecto y tacto que la piel humana (existen distintas texturas, tonos de piel y tipos de cabello).

La capacidad de pasar por

humano del Gemini es impresionante. Su subprocesador integrado "Pinocho" mantiene automáticamente la temperatura corporal (mediante el uso de un sistema calefactor integrado en el ExoDerm®), contrae y expande la parte superior del torso para crear la ilusión de respiración, e incluso hace parpadear los ojos de vez en cuando. Aún más, el cuerpo entero está hecho de compuestos y materiales sintéticos ligeros, lo da como resultado una desviación de apenas 5kg del peso medio para una persona de la misma talla. Sin embargo, debe recordarse que el ExoDerm® puede ser cortado, perforado y quemado con tanta facilidad como la piel auténtica. (¡Aunque no sangra!)

Es necesaria una tirada Casi Imposible (Dif. 30) de *Advertir/Notar* para dictaminar que un

Gemini es un Borg Total a través de los cinco sentidos. Empero, un Termógrafo, un escáner por radar de alta precisión, un Scanman™ (ver sección de Equipo, pág. 23) u otros detectores sensibles a los materiales revelarán la verdadera naturaleza del Gemini. Puede elegirse el Tipo Corporal aparente (Medio, Fuerte o Muy Fuerte) sin afectar a la auténtica fuerza del Borg. Sin embargo, el TCO real no puede incrementarse, ni tampoco se le pueden añadir CP o PDE adicionales (el ExoDerm® lleva ya integrado un "tejido dérmico" de alta densidad); si el ExoDerm® resulta dañado, debe ser "parchado" por un Cibertécnico competente.



CONVERSIÓN CORPORAL TOTAL

De forma opcional, el Gemini puede ir equipado con un sistema de "disfraz" añadido, en el que se utilizan pequeñas microsuperficies para cambiar los rasgos faciales del cyborg, y una modificación tipo quimipiel del ExoDerm® que permite alterar el color de la piel a voluntad. Es una opción popular para infiltración y espionaje, labores para las que el cbersistema Gemini es muy adecuado.

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DEL GEMINI

REFLEJOS:	10		
ATRACTIVO:	2-10	(LO ELIGE EL COMPRADOR)	
MOVIMIENTO:	10		
M/turno:	30m	Km/h:	32 km/h
Salto (vertical):	6m	(longitud):	8m
TIPO CORPORAL:	12		
Levantar:	480 kg	Lanzar:	120m
Modificador de daño:	+4		

CUERPO A CUERPO

Puñetazo: 1D6+4 Patada: 2D6+4

ESTRUCTURA FÍSICA

CABEZA

CP:	25
PDE:	20 (inservible)/30 (destruida)
Opciones (Ópticas):	4 & 4
Opciones (Audio):	6

MANO Y BRAZO DER.	TORSO	MANO Y BRAZO IZQ.
CP: 25	CP: 25	CP: 25
PDE: 20/30	PDE: 30/40	PDE: 20/30
Opciones: 1	Opciones 2	Opciones: 1

PIE Y PIERNA DERECHA	PIE Y PIERNA IZQUIERDA
CP: 25	CP: 25
PDE: 20/30	PDE: 20/30
Opciones: 1	Opciones: 1

PAQUETES DE OPCIONES

SENSORES OPCIONALES: NINGUNO INSTALADO.

SUBSISTEMAS DE ARMAMENTO: NINGUNO INSTALADO.

OTRAS OPCIONES:

Implante Sexual - Se considera como un Mr. Studd o un Señora de la Medianoche. ¡No puedes pasar por humano si no lo tienes! *2*

Opción "Disfraz" - Permite al cyborg alterar el color de su piel y sus rasgos faciales, añadiendo de forma efectiva un +5 a sus tiradas de Disfraz. No es una capacidad estándar, pero se puede adquirir por 1000 ed. *2*

COSTE TOTAL DEL PAQUETE

EURODÓLARES:	55.000
PÉRDIDA DE HUMANIDAD:	16D6+2 (+2 POR EL SISTEMA DE DISFRAZ)

WINGMAN

INTERNATIONAL ELECTRIC CYBERNETICS

CONVERSIÓN TOTAL PARA PILOTO DE CAZA

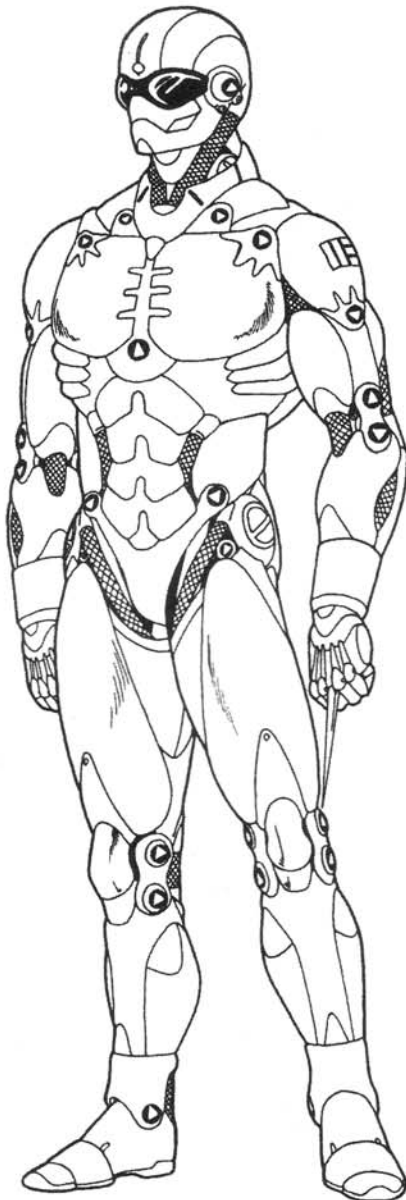
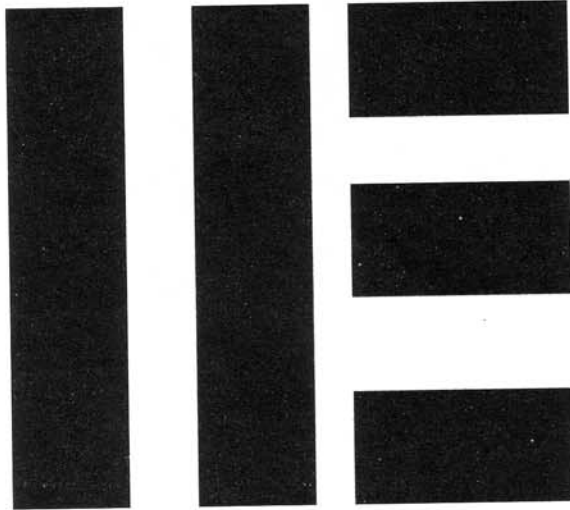
54.000 ED

Durante décadas, los aviones de caza han sido capaces de superar el rendimiento de sus pilotos. Las fuerzas G provocadas por la aceleración y las maniobras a gran velocidad han causado la muerte de muchos pilotos. Lo razonable es que si la máquina supera a la carne te libres de la carne. IEC, con la Wingman, ha permitido por fin a los pilotos llevar sus cazas hasta el límite. Diseñados para soportar incluso las quince G generadas por el cibercaza F-36 Fireshark, el Wingman lleva el combate aéreo a nuevas alturas hasta ahora no soñadas.

Las reacciones del Wingman son tan rápidas como las de un ordenador - tienen que serlo. Con el aire lleno de misiles guiados por IA y proyectiles de hipervelocidad, cada microsegundo cuenta. Junto con el sistema nervioso "engrasado", el cuerpo del Wingman tiene seis conectores interface, que le permiten enchufarse al máximo con cualquier caza controlado cibernéticamente. Para facilitar aún más las maniobras y el combate aéreo, lleva instalado en el cráneo un giroestabilizador avanzado, que previene el vértigo debido a los cambios bruscos de orientación; hay muy pocas cosas que puedan perturbar la concentración de un Wingman. Mediante el empleo de una amortiguación especial en los biosistemas y de bombas sanguíneas de alta presión, el Wingman puede ignorar todos los problemas asociados normalmente con la aceleración. Los desvanecimientos se convierten en cosa del pasado.

Todos los reflejos del mundo no sirven de nada en la guerra aérea si no puedes percibir tu entorno de forma efectiva. Con este fin, los sensores visuales del Wingman incluyen todo lo que un piloto pudiera desear: antideslumbrante, sistemas telescópicos, amplificación visual de alta resolución y una pantalla visual para presentación frontal de información. Pero llegan momentos, sin embargo, en los que hay que dejar el avión atrás. Para tal contingencia, esta conversión corporal incluye un paracaídas incorporado. Cuando llegas al suelo dispones de una pistolera y una cuchilla multipropósito, mientras que un señalizador te garantiza que el equipo de rescate será capaz de encontrarte. Recuerda: un cuerpo cyborg con el que puedas salir andando es un buen cuerpo.

CONVERSIÓN CORPORAL TOTAL



CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DEL WINGMAN

REFLEJOS: 15 *10*
 ATRACTIVO: NA
 MOVIMIENTO: 10
 M/turno: 30m Km/h: 32 km/h
 Salto (vertical): 6m (longitud): 8m
 TIPO CORPORAL: 12
 Levantar: 480 kg Lanzar: 120m
 Modificador de daño: +4

CUERPO A CUERPO

Puñetazo: 1D6+4 Patada: 2D6+4

ESTRUCTURA FÍSICA

CABEZA

CP: 25
 PDE: 20 (inservible)/30 (destruida)
 Opciones (Ópticas): 0 & 0
 Opciones (Audio): 5

MANO Y BRAZO DER.	TORSO	MANO Y BRAZO IZQ.
CP: 25	CP: 25	CP: 25
PDE: 20/30	PDE: 30/40	PDE: 20/30
Opciones: 2	Opciones: 3	Opciones: 2

PIE Y PIERNA DERECHA	PIE Y PIERNA IZQUIERDA
CP: 25	CP: 25
PDE: 20/30	PDE: 20/30
Opciones: 1	Opciones: 2

PAQUETES DE OPCIONES

SENSORES OPCIONALES:

Señalizador - una unidad emisora de radio con 100km de alcance, puesto que deseas proteger tu inversión. *1*

Sistemas Visuales: Teleópticos (20 aumentos), Amplificación de Imagen (+2 a tiradas de Advertir visuales), Antideslumbrante y Times Square Plus. *4*

SUBSISTEMAS DE ARMAMENTO:

Cuchillo de Supervivencia - Una hoja alojada en la muñeca que sale de entre los nudillos, y hace 1D6+7 de daño (TCO incluido). *2*

Pistolera en la Pierna - Puede guardar una Pistola Pesada, un Subfusil Medio o una Escopeta plegable, y un cargador de munición adicional (armas no incluidas). *1*

OTRAS OPCIONES:

Paracaídas - Esta unidad de almacenamiento interna situada en la espalda comprime el paracaídas en un pequeño paquete, y lo expulsa mediante gas a presión; no funciona a menos de 60 metros de altura. *2*

Giróscopo - (+2 a las tiradas de Mareo, +1 a todas las maniobras con fuerzas G elevadas, +2 a cualquier tirada de REF que implique equilibrio). *1*

Dos juegos adicionales de conectores interface, con lo que suma un total de tres pares. *2*

COSTE TOTAL DEL PAQUETE

EURODÓLARES: 54.000

PÉRDIDA DE HUMANIDAD: 20D6 (16D6+23)

CONVERSIÓN CORPORAL TOTAL

SANSÓN

CONVERSIÓN TOTAL PARA USO INDUSTRIAL
NOVELTECH LIMITED

50.000 ED

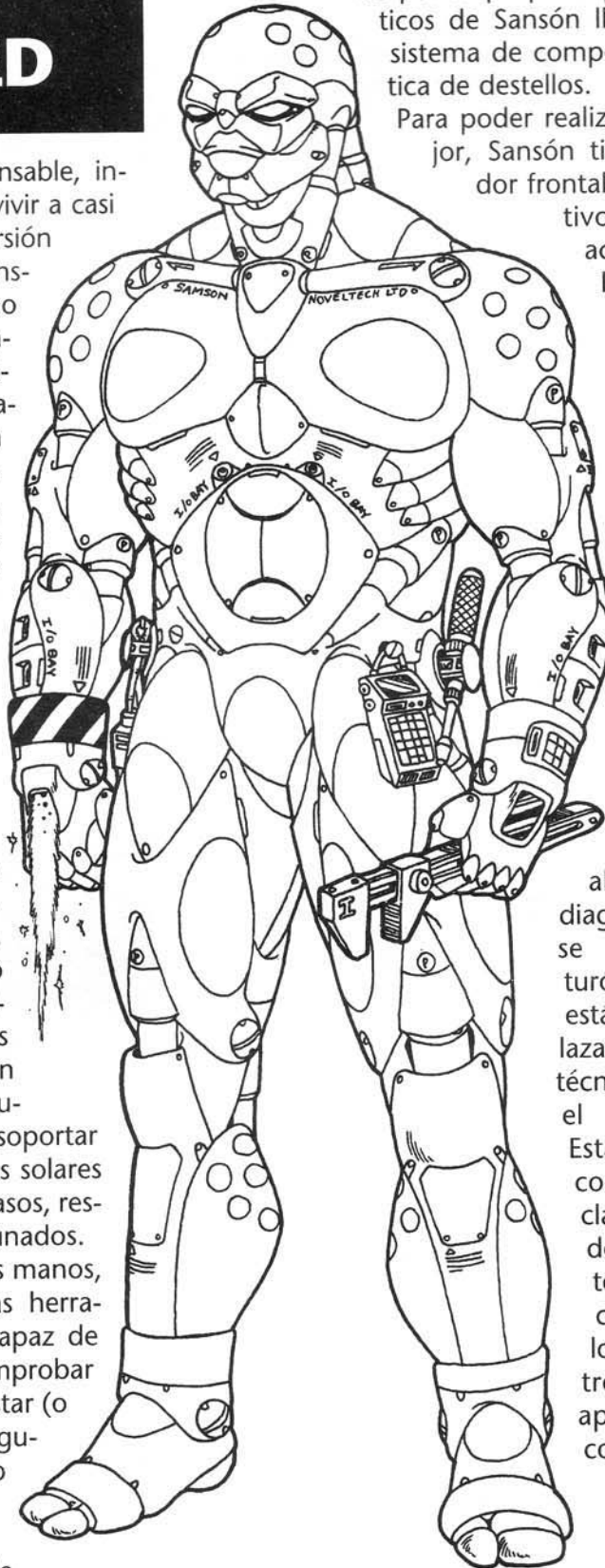
Imagine un trabajador perfecto: incansable, increíblemente fuerte, y capaz de sobrevivir a casi cualquier accidente. Eso es la conversión total Sansón. Está diseñada para construcción, carga, y tareas de riesgo (como trabajar en entornos hostiles o con materiales peligrosos), y es tan efectiva como una cuadrilla entera de obreros tradicionales. Sansón se siente como en casa tanto si trabaja de soldador en un alto horno a cientos de pisos de altura, como si está en un túnel minero a cientos de metros bajo la superficie de la tierra. Sus otras especialidades incluyen la explotación forestal, las perforaciones petrolíferas, el tratamiento de residuos tóxicos y cualquier otra aplicación industrial que se le ocurra.

Esta conversión total hace honor a su nombre y posee una fuerza sin igual. Emplea una combinación de fibras mioméricas superdensas y pistones magnéticos de gran potencia, con lo que es suficientemente fornido como para cargar y descargar cualquier envío, mover con facilidad vigas de acero y derribar viejas viviendas con las manos desnudas. También es lo suficientemente resistente como para soportar los muchos accidentes que azotan los solares de construcción, y en el peor de los casos, rescatar a sus compañeros menos afortunados. Puesto que tiene que trabajar con sus manos, éstas están equipadas con todas las herramientas que pudiera necesitar. Es capaz de cortar alambres, apretar tornillos, comprobar circuitos, manipular microservos, ajustar (o aflojar) cualquier perno, taladrar un agujero a través de una plancha de acero de 5 cm de grosor y conectarse a los sistemas de diagnóstico de cualquier aparato electrónico. Además de esta

impresionante dotación de equipo, el brazo derecho de Sansón contiene un soplete soldador industrial, con potencia suficiente para trabajar placas de blindaje de acorazado. Puesto que es inconcebible que un cyborg quede cegado por su propio soplete, los ciberópticos de Sansón llevan de serie un sistema de compensación automática de destellos.

Para poder realizar su trabajo mejor, Sansón tiene un presentador frontal de datos interactivo que permite

acceder a diversas bases de datos y sistemas de información a través de los conectores interface del cyborg, o de chips especiales (por ejemplo los Chips de Reconocimiento Visual para Técnicos). Este presentador se utiliza a menudo junto con un microordenador ciberchipeado (que puede almacenar planos, diagramas, etc.) que se lleva en un cinturón, y que también está directamente enlazado con el escáner técnico integrado en el brazo izquierdo. Esta aparato puede conectarse (con las clavijas de los dedos de Sansón) a los sistemas de diagnóstico de la mayoría de los vehículos, electrodomésticos y aparatos electrónicos para determinar posibles problemas y detectar averías.



CONVERSIÓN CORPORAL TOTAL

Al ser más que humano, donde Sansón brilla realmente es en el campo del manejo de materiales peligrosos y en el trabajo en entornos hostiles. Además de ser ya inmune a los efectos de los gases tóxicos, el cuerpo tiene también el alojamiento del biosistema recubierto de plomo para proteger sus componentes orgánicos del envenenamiento por radiación. Un medidor integrado, que puede detectar cualquier radiación en un radio de diez metros, determinar su intensidad y extrapolar el peligro por exposición continuada, mejora aún más las capacidades de Sansón. ¡Sólo tiene que recordar que debe pasar por descontaminación tras el trabajo antes de ir al bar!

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DEL SANSÓN

REFLEJOS: 10
 ATRACTIVO: NA
 MOVIMIENTO: 10
 M/turno: 30m Km/h: 32 km/h
 Salto (vertical): 6m (longitud): 8m
 TIPO CORPORAL: 18 *12*
 Levantar: 720 kg Lanzar: 180m
 Modificador de daño: +8

CUERPO A CUERPO

Puñetazo: 1D6+8 Patada: 2D6+8

ESTRUCTURA FÍSICA

CABEZA

CP: 25
 PDE: 20 (inservible)/30 (destruida)
 Opciones (Ópticas): 1 & 3
 Opciones (Audio): 6

MANO Y BRAZO DER.	TORSO	MANO Y BRAZO IZQ.
CP: 25	CP: 25	CP: 25
PDE: 20/30	PDE: 30/40	PDe: 20/30
Opciones: 2	Opciones: 3	Opciones: 2

PIE Y PIERNA DERECHA	PIE Y PIERNA IZQUIERDA
CP: 25	CP: 25
PDE: 20/30	PDE: 20/30
Opciones: 2	Opciones: 2

PAQUETES DE OPCIONES

SENSORES OPCIONALES:

Times Square Plus - Este presentador frontal de datos interactivo puede acceder a bases de datos mediante de conectores interface y chips. Normalmente se usa conjuntamente con un microordenador acoplable (que almacena planos, diagramas, etc.) que se lleva en un cinturón. *2*

Antideslumbrante - Ambos ojos están equipados que un compensador de destellos automático para que la intensa luz del soplete no ciegue al cyborg. *1*

Detector de Radiación - Muy útil para trabajos con materiales peligrosos, esta unidad está integrada en el torso y tiene un alcance de 10m. Los datos se muestran en el Times Square Plus. *2*

SUBSISTEMAS DE ARMAMENTO: NINGUNO INSTALADO.

OTRAS OPCIONES:

Soplete - Integrado en el brazo derecho, su lanza térmica de increíble potencia tiene una llama de treinta centímetros de longitud que puede soldar lo que sea y atravesar en un turno una placa con CP50. Hace 4D6+2 de daño y reduce la CP a la mitad si se emplea como arma. *2*

Escáner Técnico - Incorporado en el brazo izquierdo, este microordenador tiene varios conectores de E/S y sondas para enlazarse con diversos sistemas electrónicos. Realiza diagnósticos, identifica y examina componentes defectuosos, y muestra esquemas en el Times Square Plus, con lo que añade un +3 a todas las tiradas de TEC. *1*

Mano con Herramientas (derecha) - Corta-alambres, destornillador eléctrico, microherramientas, llave inglesa. *2*

Mano con Herramientas (izquierda) - Mini-taladro, Conector de E/S (para el Escáner Técnico), sonda (para el Escáner Técnico), llave Allen. *2*

Refuerzo contra Radiación - Impide que el biosistema sufra ningún efecto secundario debido a la exposición a materiales radiactivos. Muy útil para esa clase de trabajos. *1*

COSTE TOTAL DEL PAQUETE

EURODÓLARES: 50.000

PÉRDIDA DE HUMANIDAD: 20D6+1 (16D6+25)

DRAGÓN

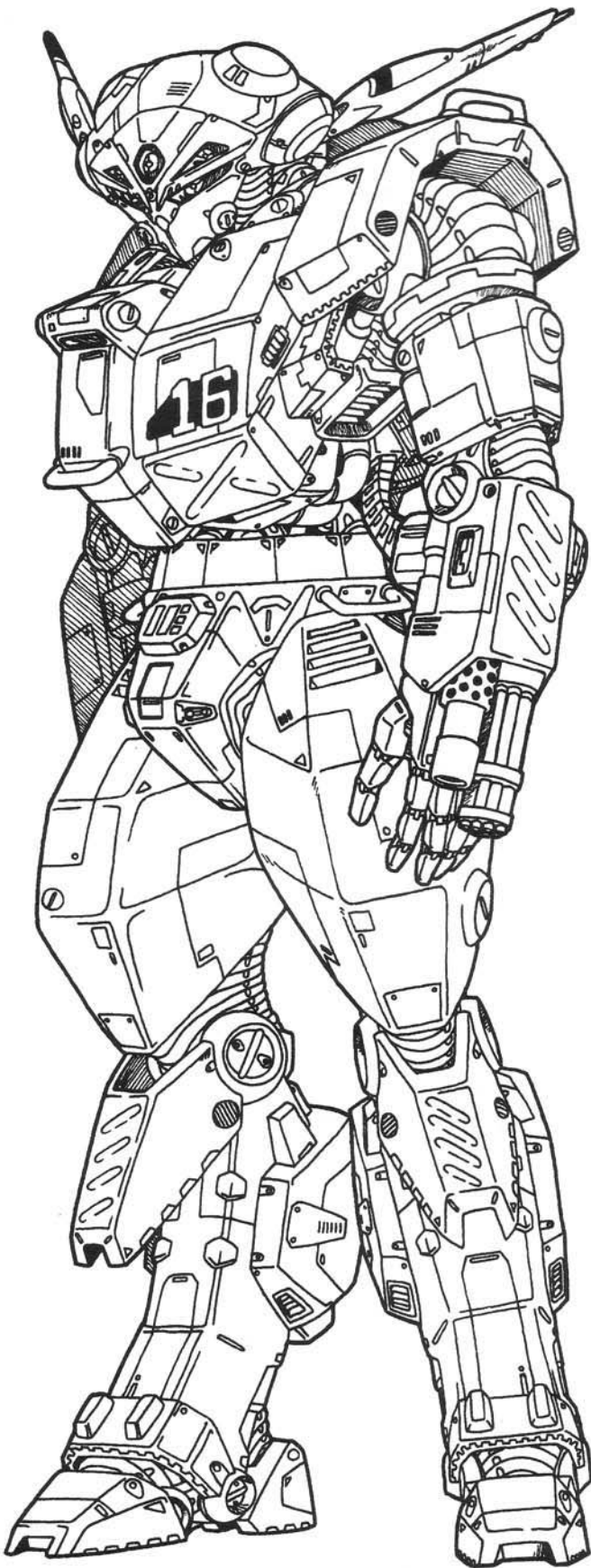
INTERNATIONAL ELECTRIC CYBERNETICS

CONVERSIÓN TOTAL PARA USO MILITAR

120.000 ED

En el campo de batalla moderno se ven muchas armas impresionantes - vehículos controlados a distancia, cazas invisibles de despegue vertical, minitanques, motos de combate, vehículos anti-tanque, armaduras autopropulsadas de infantería y aerodeslizadores de ataque al suelo. Sin embargo, la unidad de combate terrestre multipropósito definitiva es el cibernético "Dragón". IEC, actual contratista de cibernética del ejército de los EE.UU., diseñó el Dragón para que fuera el arma más mortífera que cualquier ejército pudiera tener. Sus variantes, como era predecible, se han vendido bien en el exterior. Puesto que es un arma estrictamente militar, el Dragón es absolutamente imposible de adquirir en el mercado

CONVERSIÓN CORPORAL TOTAL



"Personalmente, me dan escalofríos. Es como estar de pie junto a un pirado de 2,10 recubierto de acero y armado con un cañón. Prefiero mil veces una buena y vieja bomba nuclear activada."

- Sargento de Infantería James R. Teal.

abierto, e incluso la corporación más poderosa tiene que hacer grandes esfuerzos para conseguirlos (excepto IEC, claro está). Con más de 2,40m de altura y un peso de unos 280kg, se puede afirmar que el Dragón es la conversión total más potente que existe.

La ventaja del Dragón sobre las otras unidades de combate terrestres es su forma humanoide. Puede aprovechar al máximo las ventajas del terreno, entrar en edificios, defender territorios y realizar cualquier parte de una operación militar, desde acciones de guerra de guerrillas a labores de artillería antiaérea. Sus prestaciones le proporcionan una velocidad igual (y una capacidad todo-terreno superior) a las de un vehículo de combate 4x4, además de que puede ir donde los coches no llegan: copas de árboles, túneles de mantenimiento e incluso cabinas de vehículos. Combinada con esta inmejorable movilidad está su resistencia inherente: sus placas de blindaje están hechas de un compuesto cerámico monocristalino con una capa ablativa de materiales cerámicos desplazadores de calor y metales espumosos (CP plena contra láseres, etc.), mientras que su sistema de redundancias críticas y capacidad pura para encajar daño lo hacen más o menos equivalente a un vehículo blindado. Por lo que a esto se refiere, el Dragón puede funcionar con idéntica facilidad como unidad de patrulla y defensa de perímetros o como sistema de ataque rápido contra posiciones. También es un adversario temible para tropas y vehículos.

Al ser un arma militar, el Dragón viene equipado de forma estándar con muchos subsistemas que en el campo de batalla son vitales. Dispone de un vasto conjunto de sistemas de detección, adquisi-

CONVERSIÓN CORPORAL TOTAL

ción y designación, sensores de apoyo, analizadores del entorno y dispositivos de comunicaciones que maximizan sus posibilidades de obtener la más valiosa de las mercancías: datos actualizados sobre el enemigo. Sin embargo, el Dragón no es un diseño especializado; lejos de eso, su construcción modular le permite modificar su equipamiento para adaptarse a cualquier papel. Sus cuatro miembros son intercambiables, lo que le permite instalarse prácticamente cualquier tipo de armamento, desde un subfusil silenciado para operaciones especiales a una ametralladora pesada o cañón acelerador para combate contra vehículos. El Dragón está también totalmente protegido contra radiación y armas químicas, biológicas y electrónicas, lo que le confiere un gran capacidad de supervivencia en acciones prolongadas.

El problema más obvio e inmediato con esta conversión total es que provoca de forma casi inevitable una devastadora ciberpsicosis. Es cierto que un cerebro humano, implantado en un cuerpo semejante, no puede asimilar tantos sentidos y capacidades nuevas. IEC ha logrado superar este problema; ya que el Dragón es un cuerpo de uso militar restringido, se le ha equipado con un biocontenedor intercambiable. Lo habitual es que este biocontenedor, donde se alojan los biosistemas del cyborg, suela estar en un "cuerpo de descanso", normalmente un Clase Alpha. El contenedor y la mente humana sólo van insertados en el Dragón cuando está realizando misiones de forma activa. Para garantizar que actúe de modo fiable, hay un Programa de Inhibición del Comportamiento en el ordenador de abordaje del cyborg (coordinado con un sistema inyector cargado con drogas psicoactivas), que restringe los procesos de pensamiento del Borg y lo convierte en un soldado leal. El bautismo de fuego de esta conversión fue en las Escaramuzas Europeas del 2018, y su destreza y seguridad están garantizadas.

Nota: El Programa de Inhibición y la batería de sustancias psicoactivas impiden, en efecto, que el cyborg se convierta en un ciberpsicópata (en el sentido convencional). Básicamente, cualquiera cuyo biocontenedor esté en este cuerpo actuará como un robot, de forma poco imaginativa e interpretando las cosas al pie de la letra. El oficial al mando del Borg dice "Haz esto", y el Dragón dice "Sí, señor..." y lo hace. Debido a esta mentalidad literal, a los Dragones se les dan órdenes muy específicas con parámetros cuidadosamente determinados. Es también fácil engañarlos, así que los trabajos más delicados siguen siendo cosa de operativos más humanos. Una misión habitual sería enviar a un Dragón a un sector donde ya no que-

den fuerzas amigas para que mate a todo el que encuentre, y luego regrese. Aquellos soldados que han sido "mentes" de Dragones no han disfrutado la experiencia, y lo comparan a estar en un sueño (o pesadilla).

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DEL DRAGÓN

REFLEJOS:	15 *10*		
ATRACTIVO:	NA		
MOVIMIENTO:	25 *30*		
M/turno:	75m	Km/h:	80 km/h
Salto (vertical):	6m(longitud):	19m	

TIPO CORPORAL:	20 *16*		
Levantar:	800 kg	Lanzar:	200m
Modificador de daño:	+8		

CUERPO A CUERPO

Puñetazo: 1D6+8 Patada: 2D6+8

ESTRUCTURA FÍSICA

CABEZA

CP:	40
PDE:	40 (inservible)/50 (destruida)
Opciones (Ópticas):	0
Opciones (Audio):	0

MANO Y BRAZO DER.	TORSO	MANO Y BRAZO IZQ.
CP: 40	CP: 40	CP: 40
PDE: 40/50	PDE: 50/60	PDE: 40/50
Opciones: 4	Opciones: 0	Opciones: 4

PIE Y PIERNA DERECHA	PIE Y PIERNA IZQUIERDA
CP: 40	CP: 40
PDE: 40/50	PDE: 40/50
Opciones: 2	Opciones: 2

PAQUETES DE OPCIONES

SENSORES OPCIONALES:

Montura Óptica Frontal con 5 ciberópticos: *23*

1. (Ciberóptico de visión nocturna) Luz Tenue, Amplificación de Imagen, Antideslumbrante, Sistema de Puntería.
2. (Ciberóptico Térmico) Termógrafo, Amplificación de Imagen, Antideslumbrante, Sistema de Puntería.
3. (Ciberóptico de largo alcance) Teleópticos, Amplificación de Imagen, Antideslumbrante, Sistema de Puntería.
4. (Ciberóptico de visión IR) Infrarrojo, Amplificación de Imagen, Antideslumbrante, Sistema de Puntería.
5. (Ciberóptico presentador de datos) Times Square Plus, Antideslumbrante.

Ciberaudio: Escucha Amplificada (+2 a *Advertir*) con Atenuador de Nivel y Amplificación del Umbral de Audición, Radio de Largo Alcance (25km) con 6 frecuencias y Codificador, Detector de Radar (detecta automáticamente los barridos de radar, 40% de posibilidades de localizar la fuente. *5*

CONVERSIÓN CORPORAL TOTAL

Extensiones Sensoriales Gemelas: *6*

(Derecha) Ciberóptico con Videotransmisor (transmite lo que el ojo recibe, en directo), Audio con Audio Transmisor (transmite lo que el micrófono está recibiendo, en directo). *2*

(Izquierda) Ciberóptico con Vídeo Imagen (puede mostrar imágenes de vídeo de grabaciones, transmisiones o recibidas a través de los Conectores Interface), Audio con Radio de Seguridad (no se puede interceptar dentro de la línea de visión). *3*

"Olfateador" - Va instalado en la cabeza, y consiste en un Amplificador Olfativo (da +2 a todas las tiradas de *Advertir* relacionadas con olores, y se tiene un 50% de posibilidades de captar un rastro y recibir +2 a la habilidad *Seguir/Rastrear*) y un Analizador Químico (que puede analizar los vestigios químicos del aire y descubrir su composición). La información se muestra en el Times Square Plus. *4*

Escáner Sonar - Este sensor de ultrasonidos integrado en el cráneo mide con precisión la distancia y las dimensiones del objeto sólido más cercano. También sirve de detector de movimiento dentro de un radio de 120m. Los datos son mostrados a través del Times Square Plus. *2*

Sensor Radar - Este sensor tiene 1km de alcance, el emisor en el cráneo y el receptor en la zona del pecho. Los datos se muestran a través del Times Square Plus. *2*

Detector de Radiación - Integrada en el torso, su alcance es de 10m. Los datos aparecen en el Times Square Plus. *2*

SUBSISTEMAS DE ARMAMENTO

Ninguno instalado, pero los cuatro miembros tienen Monturas de Cambio Rápido, que permiten al Dragón modificar su armamento para adecuarlo a la misión; puede instalarse desde una pistola del calibre .22 a un lanzagranadas o cañón acelerador. *8*

OTRAS OPCIONES:

Biocontenedor Intercambiable - Permite al biosistema del cyborg ocupar distintos cuerpos para distintos propósitos. El cuerpo Dragón sólo lleva un biocontenedor cuando está activo, y un Programa Inhibidor del Comportamiento impide que el Borg semi-ciberpsicópata se pase de la raya. *3D6*

Zócalo para Chips - Si un cyborg Dragón necesita alguna habilidad adicional en el campo de batalla, entonces puede tenerla sin ocupar sus Conectores Interface. *1*

Editor de Dolor - Elimina el calor, el frío y el dolor a una orden. ¡Obligatorio para un Borg de combate! *2*

Subprocesador de Ambidestreza - Permite usar ambos brazos con la misma efectividad, y al mismo tiempo. *1*

Cristal de Combate - Este sistema permite a 5 o más Dragones coordinar sus acciones; verifica que su visión abarque los 360°, que se cubran entre sí y, en general, que trabajen en equipo. Esto no promueve demasiado las acciones individuales, pero garantiza la máxima eficiencia. Cuando se emplea confiere un +1 a las tiradas de Iniciativa y Ataque, y +2 a las de *Advertir* y Defensa. *4*

Cronómetro - El Dragón lleva incorporado un reloj con cronógrafo y franjas horarias alternativas, que aparece en el Times Square Plus. *0*

Atenuador Térmico de IR - Absorbe las emisiones infrarrojas hasta que puedan ser liberadas sin peligro; esto se hace siguiendo un esquema aleatorio, de forma que no parezca proceder de una fuente humanoide. Esto se traduce en un modificador de -5 a las tiradas de *Advertir* basadas en IR. *2*

Caja Negra - Es una grabadora de Danza Cerebral incorporada, que registra en un chip todas las experiencias del Borg durante su misión. Se emplea para análisis posteriores y para elaborar el informe final, y además graba lo que les ocurrió a aquellos Borks que no volvieron. *1*

Sistema de Asimilación Ambiental - El esquema de colores del exterior del Dragón se puede seleccionar. Una memoria interna almacena 24 camuflajes diferentes (para desierto, urbano, ártico, etc.), además de negro básico y verde oliva, entre los que el Borg puede elegir. Los observadores sufren un -2 a *Advertir* si el portador permanece inmóvil, -1 si se mueve. Este modificador aumenta en -1 por cada 10m entre el observador y el usuario). Ver Traje Espejismo de Militech, sección de Equipo, pág. 28. *2*

Autoinyector - Es un pequeño inyector de drogas recargable que puede administrarle al cerebro drogas psicoactivas. Se emplean a menudo derivados del Encaje Negro. *1*

Tolva de Municiones - Es un contenedor de munición instalado en la espalda con un alimentador de cinta eléctrico. Puede modificarse para llevar casi cualquier tipo de munición, y puede almacenar 20 veces la capacidad de cargador estándar del arma. *2*

Señalizador - Un emisor de radio con un alcance de 100 km, porque usted quiere proteger su inversión. *1*

Transpondedor IAE - Emite una señal codificada de Identificación Amigo-Enemigo, para que las patrullas amistosas, las minas inteligentes y el apoyo aéreo no confundan al Dragón con el enemigo. *0*

Conexión Satélite - Sistema de comunicación por microondas de gran potencia (emplea las "orejas de conejo" como antenas) permite conectar con los satélites amigos, confiriendo así acceso instantáneo a información de batalla, datos de inteligencia y ordenes actualizadas. También tiene un Sistema de Localización Global que puede determinar la verdadera posición del Dragón con un error de 5m. *3*

Microordenador - Un subprocesador integrado de lógica difusa con capacidades equivalentes a las de un

Ordenador de bolsillo (ver el EBM PCX en la sección de Equipo, pág. 14). *2*

Escudo IEM - El Dragón está completamente protegido contra impulsos electromagnéticos, ataques con microondas y descargas eléctricas. *6*

COSTE TOTAL DEL PAQUETE

EURODÓLARES: 120.000

PÉRDIDA DE HUMANIDAD: 42D6+3 (16D6+141)

CONVERSIÓN CORPORAL TOTAL

Opciones para conversiones corporales totales:

Los Borgs Totales, por su propia naturaleza, tienen la ventaja de ser capaces de aceptar una mayor variedad de opciones que cualquier humano mejorado. Estos cyborgs pueden utilizar cualquier Ciberequipo mencionado en cualquiera de las reglas: la mayor parte del Bioequipo y los Órganos Artificiales serían superfluos, pero todas las Opciones para Cibermiembros, Ciberópticos y Audio, así como otros sistemas, son perfectamente aceptables. Las únicas limitaciones proceden de los costes potenciales de humanidad, y del número de espacios que tenga el cyborg. Como regla, todos los componentes opcionales provocan la PH mínima. Ej.: Los Destripadores (3D6) costarían 3 puntos de humanidad. Todas las opciones que se añadan al mismo tiempo que el paquete corporal (esto es, que estén incluidas en el cuerpo en el momento en que se implanta el biosistema) suman sus PH minimizadas y la cifra se divide en dados más modificadores. Ejemplo: seis opciones de 2 puntos sumarían PH 12, de modo que se convertirían en 2D6. Las opciones que se instalen en el cuerpo posteriormente sólo cuestan la PH mínima, pero no se transforman en dados.

Personalización (precio varía): La mayoría de las conversiones corporales totales son modelos "estándar", sin rasgos únicos que las diferencien de los otros cuerpos de la misma serie. Puesto que la individualidad es la esencia del cyberpunk, la personalización es algo común entre los Borgs Totales. Algunos están esculpidos para parecer gráciles y hermosos, mientras que a otros se les da un aspecto aún más temible. Estas personalizaciones varían de precio, dependiendo de su efecto. Sin embargo, ciertas elecciones pueden afectar a las tiradas: una apariencia monstruosa puede añadir un +2 (o más) a Intimidación, en tanto que una apariencia suave de "robot sexy" puede llegar a darte una oportunidad en una tirada de Seducción. El atractivo no puede cambiarse realmente; la habilidad de Arreglo Personal es superflua, mientras que la de Vestuario y Estilo puede usarse simplemente como si fuera su propia "Característica". (¿Qué, creías que los Metalizados no llevaban ropas?)

CP aumentada (2000 ed, PH 0): Se pueden emplear matrices monocristalinas, placas entrelazadas, cerámicos quitinosos, polialeaciones de carbono y otros materiales híbridos para incrementar la Capacidad de Parada global de las placas de blindaje del cyborg. Cada aumento de +5 de la CP total del cuerpo (+5 a brazos, piernas, cabeza y torso) cuesta 2000 ed; el peso aumenta 5 kg por un incremento de +5 CP, 12 kg uno de +10 y 23 kg uno de +15. Una CP global de 40 es el máximo. Los aumentos tienen que aplicarse a todo el cuerpo y no sólo a partes específicas.

PDE aumentados (1500 ed, PH 0): Las articulaciones reforzadas, miómeros más densos, materiales metálicos matriciales y construcción redundante pueden contribuir a incrementar los Puntos de Daño Estructural de un cyborg. Cada aumento de +5 en los PDE totales del cuerpo (+5 a brazos, piernas, cabeza y torso) cuesta 1500 ed, añade 25 kg al peso, y puede incrementar ligeramente el ta-

maño global. Recuerda que el tamaño máximo es +20 PDE.

Características Aumentadas (Coste varía, PH 2): Se pueden mejorar las características físicas del Borg reemplazando cables para obtener mejores tiempos de respuesta, sustituyendo miómeros por pistones magnéticos y sobrealimentando micro-motores. Un incremento de +1 a Reflejos cuesta 2000 ed (Máximo 15), un +1 a MOV cuesta 1500 ed (cada punto equivale a 3 metros por turno/3,2 Km/h, máximo 25), y cada +1 a TCO cuesta 1000 ed (Máximo 20). La pérdida de Humanidad es de 2 puntos por cada incremento de +1 en cualquier característica.

Escudo IEM (2000 ed, PH 6): Este recubrimiento interno reforzado protege al cyborg de los efectos de los impulsos electromagnéticos, descargas eléctricas y ataques con microondas. Un elemento muy útil, puesto que un disparo de un Fusil de Impulsos Techtronica M40 a corta distancia es suficiente para convertir al más duro Metalizado en el equivalente a una tostadora estropeada.

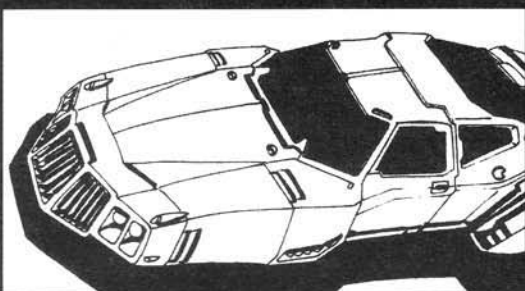
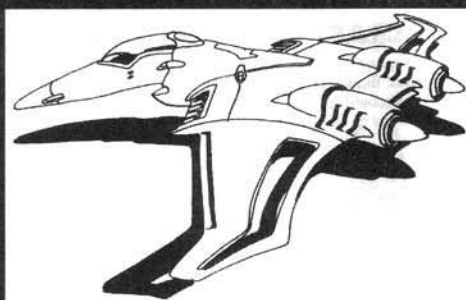
Monturas de Cambio Rápido (200 ed, PH 2): Todos los Borgs Totales (excepto el Gemini) pueden adquirir Monturas de Cambio Rápido para todos o alguno de sus miembros, al igual que para sus manos y pies. Si un brazo no tiene instalada mano, entonces ese espacio se puede emplear para alguna otra opción, y se hace posible incorporar Fusiles (2 espacios) y Armas Pesadas (3 espacios) al miembro. Ten en cuenta que tu índice de Humanidad cambiará dependiendo de que miembro lleves acoplado. Ni se te ocurra intentar ponerte una Cabeza de Cambio Rápido, maldito macarra.

Biocontenedor Intercambiable (20000 ed, PH 18D6): ¡Esta drástica opción para conversiones corporales totales permite al que la adquiere disponer de un surtido de cuerpos intercambiables! Cuando se realiza la operación de trasplante, el biosistema del paciente (el cerebro y los pocos órganos que no pueden ser reemplazados) no es integrado en un cuerpo cibernético; en lugar de eso, se coloca en un módulo compacto de soporte vital. Este Biocontenedor (de unos 5,4 dm³ de tamaño) puede entonces ser introducido en cualquier cuerpo cyborg que esté equipado con el receptáculo ade-

cuado, lo que permite cambiar de un cuerpo a otro, dependiendo de la tarea que se quiera realizar. Sin embargo, sólo se pueden colocar en cuerpos preparados para aceptarlos (estos cuerpos cuestan lo mismo que los normales, pero sólo los puede emplear un Biocontenedor). Cuando son extraídos, a menudo se conectan a una grabación de danza cerebral para proporcionar estímulos al cerebro mientras aguarda a que el siguiente cuerpo sea preparado para la instalación. Aquellos cyborgs que se lo pueden permitir compran a menudo cuerpos de aspecto humano para la vida cotidiana y otros para su "trabajo". Teóricamente, sería posible colocar uno de estos Biocontenedores en un vehículo especialmente modificado (u otro cuerpo no humanoide), otorgando así al cerebro una inigualable versatilidad. Sin embargo, la naturaleza extraña de estos cuerpos provocaría probablemente una pérdida catastrófica de humanidad. Un Biocontenedor Intercambiable sólo puede comprarse en el momento de la operación de trasplante del sujeto, y la Pérdida de Humanidad es 18D6 (en lugar de los 16D6 de la Conversión Corporal Total básica); el índice de Humanidad variará dependiendo del cuerpo que esté usando el Biocontenedor. Esto se determina mediante la PH total del cuerpo menos 16D6.

Módulo de Longevidad (15000 ed, PH 1): Este módulo, que puede ser instalado en cualquier sistema de conversión corporal total, consiste en un ordenador médico avanzado (que funciona como Escáner Médico y Biomonitor), un sintetizador químico y una vasta cantidad de nanocirujanos que se desplazan libremente. Una vez instalado en el cuerpo un cyborg, el módulo de longevidad controla el estado de los biosistemas del Borg (esto es, el cerebro y sus pocos órganos de apoyo) y cuida de su salud. Los nanocirujanos aíslan las degeneraciones cerebrales locales y estimulan a las células deterioradas para que se regeneren. El ordenador médico diagnostica cualquier enfermedad o disfunción de los biosistemas y sintetiza sustancias químicas y enzimas catalizadoras para curar cualquier problema. Aunque aun no lleva en el mercado lo suficiente como para demostrar su capacidad completa, este sistema vuelve a cyborg prácticamente inmune a enfermedades y teóricamente triplicaría su esperanza de vida (esto se basa en proyecciones hechas por ordenador). Es una elección popular entre los poseedores de cuerpos Gemini.

VEHICULOS



“Moto de combate Ares...
El sueño de un
Nómada. ¡Rock’n Roll, nene!”

- Donya West, Piloto de Exhibición
y Estrella de la Danza Cerebral

“El medio de transporte de
un Cyberpunk es una
extensión de su actitud. Y
todos sabemos que la actitud
lo es todo.”

- Gil Myxx

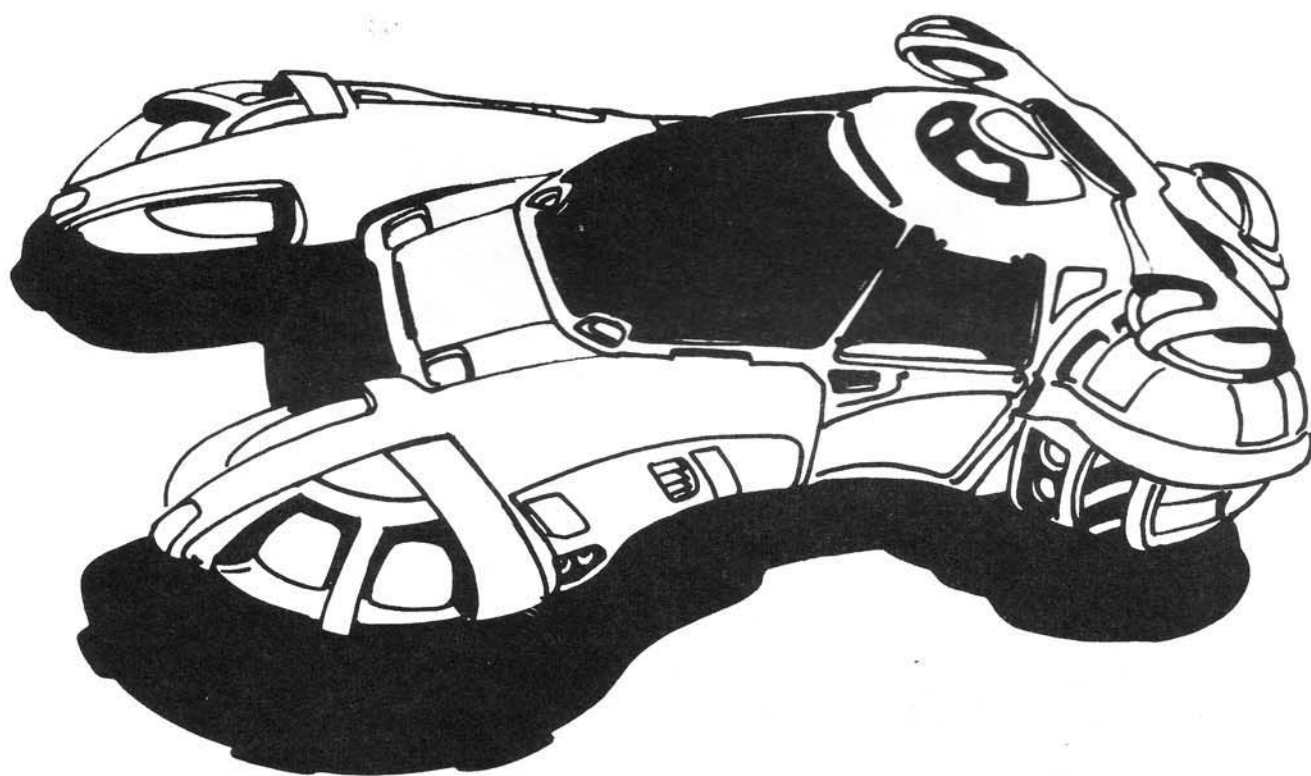
“¿A quién le importa que
aspecto tenga; cómo es
de rápido?”

- Jake Takada

Aerodeslizadores

Los aerodeslizadores (vehículos de empuje vectorizado) son fuselajes sin superficies de sustentación (alas o rotores) que vuelan orientando el empuje de motores a reacción para contrarrestar la gravedad. Son verdaderas aeronaves de aterrizaje y despegue vertical (VTOL).

Los aerodeslizadores son una visión familiar en el universo de *Cyberpunk 2020*, generalmente representados por el feo y bulboso AV-4. Su versatilidad tiene inconvenientes: si un aerodeslizador vuelca, entonces pierde toda sustentación y cae como una piedra hasta que puede dirigir sus reactores de nuevo al suelo. Esos mismos reactores generan mucho calor; calor que atrae a los misiles buscadores de IR en combate (incluyendo la mayoría de los misiles tierra-aire). Finalmente, sus motores no pueden emplear alcohol (el octanaje es demasiado bajo) y deben usar Avgas o Queroseno, costosos derivados del petróleo. El Avgas se encuentra en aeropuertos y otras bases de helicópteros y aerodeslizadores, y cuesta (2D6x10)+50 ed por galón (70-170 ed/galón). Nota del traductor: El combustible se sigue midiendo en galones para no alterar las fórmulas de precios. Un galón (americano) equivale aproximadamente a 3,7 litros.



AV-3 "aerocop"

El AV-3 "Aerocop" (como se le conoce) es una visión familiar en cualquier área metropolitana del mundo. Es el estándar para los departamentos de policía de todo el mundo, con buen blindaje, buenas prestaciones y versatilidad. El Aerocop funciona como un coche normal de policía, sólo que puede volar además de "rodar".

La ametralladora instalada en la torreta debe su existencia al concepto de diseño del AV-3 como vehículo de exploración militar. Rechazado en favor del multipropósito AV-4 y del modelo de asalto AV-6, el AV-3 se vendió entonces a los departamentos de policía de todo el planeta. Algunos eliminan la torreta; otros la conservan, e incluso cambian el armamento, sustituyendo la ametralladora estándar por una pesada, autocañones ligeros y misiles. El AV-3 posiblemente sea único, debido a que ha conservado ruedas para maniobrar en tierra, otro legado de los requisitos militares que exigían que fuera capaz de aterrizar y operar en modo de superficie. Esto es muy útil para los policías que trabajan en zonas donde la cantidad de edificaciones altas imposibilita el vuelo.

Velocidad de Maniobra: 400 km/h.

Ac/Dec: 80 km/h por fase.

Velocidad Máxima: 560 km/h.

Consumo: 1,6 km por galón.

Combustible: 300 galones de Avgas.

Maniobrabilidad: +1 a todas las tiradas.

PDE: 50.

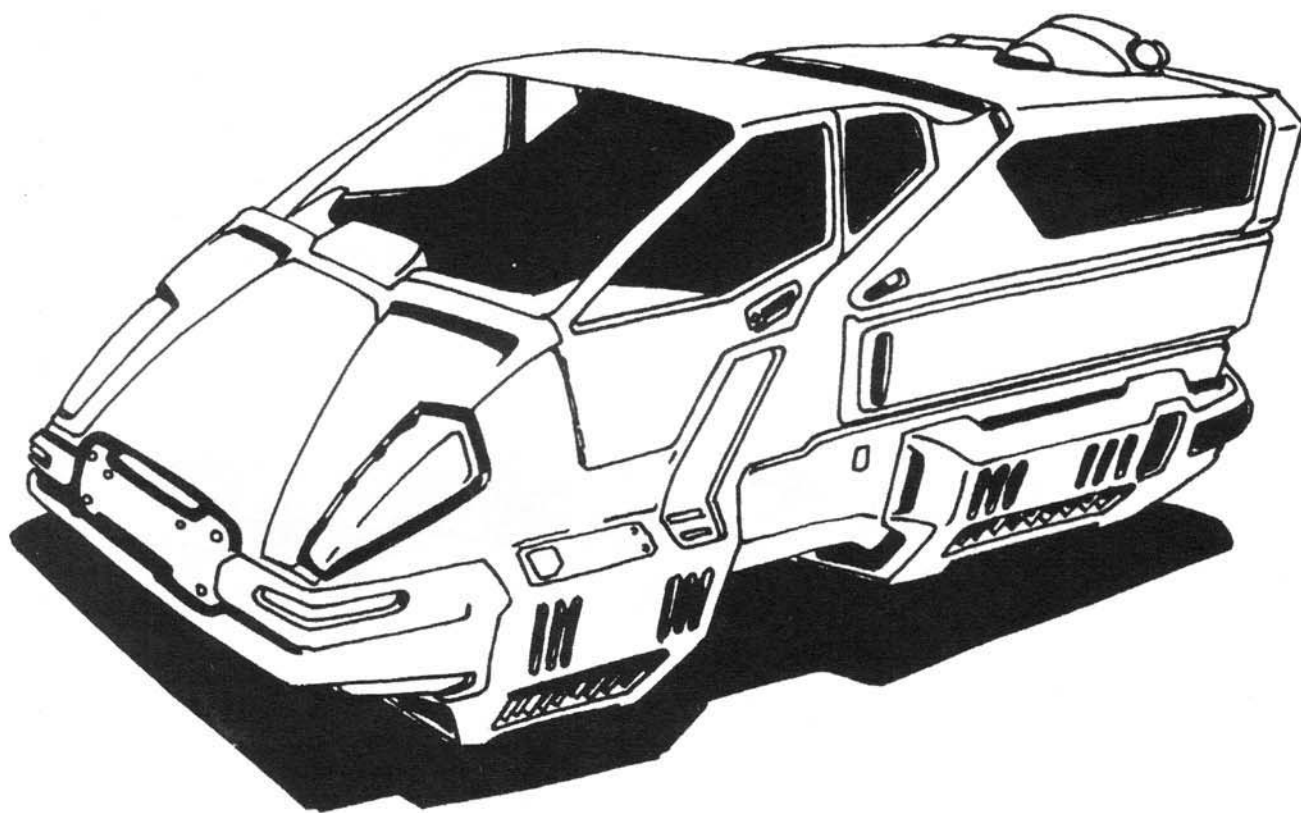
CP: 20.

Pasajeros: 5.

Precio: 500.000 ed.

Equipamiento Especial: Radio, conexión por ordenador con el cuartel general de la policía, redes protectoras antichoques (cuentan como CP15 para los pasajeros en choques y colisiones), asientos eyectores para los pasajeros de delante (que luego llegan hasta el suelo en paracaídas independientes), asiento trasero de seguridad (barrera de plástico blindado CP20 entre los asientos delanteros y traseros), foco, luces destellantes de policía, altavoz.

Notas de Juego: El AV-3 tiene una Velocidad de Maniobra de 96 km/h, una Velocidad Máxima de 240 km/h, una Maniobrabilidad de +0 para todas las tiradas y una Ac/Dec de 16 Km/h por fase cuando se encuentra en tierra.



Aeronave familiar

Durante años, la serie AV ha sido el epítome del transporte veloz, un vehículo que podía despegar y aterrizar sin necesidad de pista y volar a su destino con la velocidad de una aeronave, evitando los obstáculos del terreno y las congestiones de tráfico. Pero siempre han estado fuera del alcance de todos excepto de los más obscuramente ricos.

¡Ya no! VMW presenta el nuevo modelo para exportación de su aerovehículo militar de la CEE, la Aeronave Familiar. Con un precio elegido para vender, la Aeronave Familiar está al alcance de la familia de clase media, a un tipo de interés razonable (una tasa anual del 10%). Es fácil de pilotar, barata de mantener y tiene uno de los mayores kilometrajes por galón que se pueden encontrar en los AV del mercado. La Aeronave Familiar: segura, veloz, económica, conveniente. ¡Vaya hoy mismo a su concesionario VMW y ascienda a los cielos!

Velocidad de Maniobra: 120km/h.

Ac/Dec: 40 km/h por fase.

Velocidad Máxima: 240 km/h.

Consumo: >3,2 km por galón.

Combustible: 100 galones de Avgas.

Maniobrabilidad: -2 a todas las tiradas.

PDE: 50.

CP: 15.

Pasajeros: 6.

Precio: 50.000 ed.

Equipamiento Especial: Airbags para los pasajeros (cuentan como CP20 para resistir el daño que reciban por choques y colisiones).

Notas de Juego: Tiene poca potencia (de ahí su poca velocidad, su escasa maniobrabilidad y su elevada eficiencia de consumo). Puede transportar hasta seis personas (incluyendo al conductor) y otros 100 kg más en su bodega de carga.

Nissan Ford Fanmaster

¿No puedes permitirte pagar Avgas? ¿Por que no pruebas una alternativa más barata y menos tecnológica? El Fanmaster es una imagen común tanto en la ciudad como fuera de sus límites (especialmente en las zonas donde las carreteras están limitadas o no existen). Su gran capacidad de carga, fiabilidad y durabilidad hacen de este camión deslizador el vehículo perfecto para la persona amante del aire libre que se mueve, o para un viaje de mudanza entre ciudades. ¡Construido según las especificaciones de suspensión militares, el Fanmaster te lleva a todos los sitios donde puedas llegar con un deslizador! ¡Incluso es totalmente anfibio!

Velocidad de Maniobra: 40km/h.

Consumo: 32 km por galón.

Pasajeros: 3.

Maniobrabilidad: -2 a todas las tiradas. **PDE:** 75.

Ac/Dec: 19,2 km/h por fase. **Velocidad Máxima:** 160 km/h.

Combustible: 25 galones de CHOOH2

Precio: 20.000 ed.

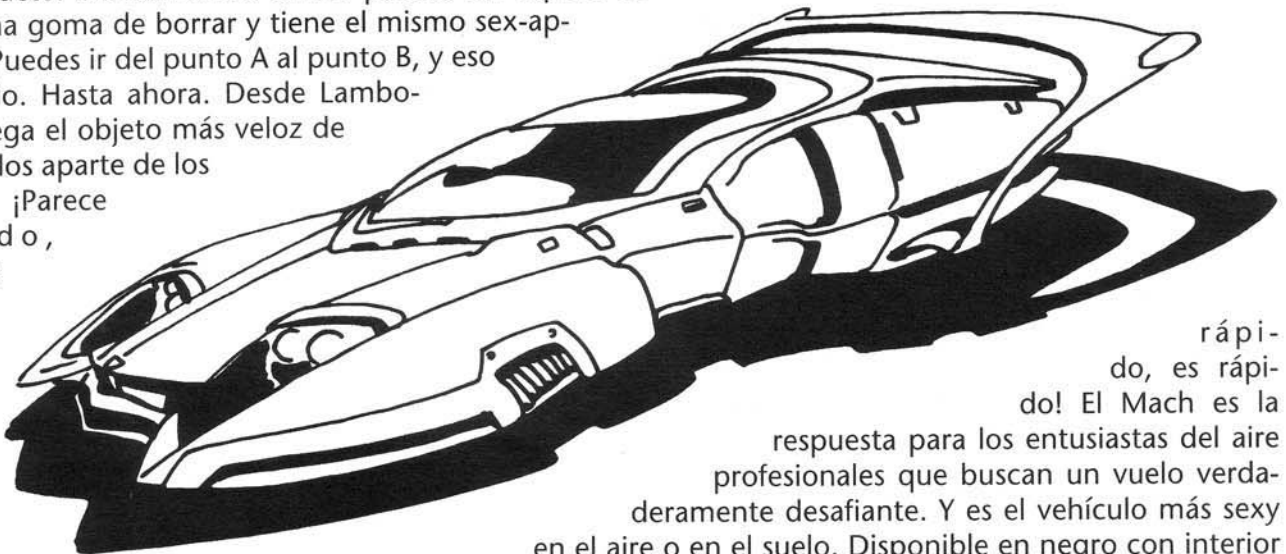
CP: 15.

Equipamiento Especial: El Fanmaster puede transportar 750 kg de carga en la caja trasera abierta. Existen versiones cerradas (añadir 2000 ed al precio) para funciones de furgoneta urbana y transporte.

Notas de Juego: El Fanmaster es también un vehículo deslizador completamente anfibio (aunque no puede volar). Mientras no lleve más de 250 kg de carga, puede meterse directamente en el agua y flotar. Su sistema de aspas sustentadoras de baja potencia le permite moverse a una velocidad de 8 km/h (Ac/Dec 1,6 km/h por fase) sobre ella. Su maniobrabilidad en estos casos es malísima: -3 a todas las tiradas mientras esté sobre agua.

Mach

La serie AV es popular. Es fiable. Es útil. Está por todas partes. Y todos sus vehículos parecen haber sido diseñado por un constructor de camiones. Un AV parece tan rápido como una goma de borrar y tiene el mismo sex-appeal. Puedes ir del punto A al punto B, y eso es todo. Hasta ahora. Desde Lambo-Fiat llega el objeto más veloz de los cielos aparte de los cazas. ¡Parece rápido, suena



rápido, es rápido, es rápido! El Mach es la respuesta para los entusiastas del aire profesionales que buscan un vuelo verdaderamente desafiante. Y es el vehículo más sexy en el aire o en el suelo. Disponible en negro con interior rojo o rojo con interior negro.

VEHÍCULOS

Velocidad de Maniobra: 320km/h.

Consumo: 1,6 km por galón.

Pasajeros: 2.

Maniobrabilidad: +2 a todas las tiradas. **PDE:** 40.

Ac/Dec: 240 km/h por fase. **Velocidad Máxima:** 800 km/h.

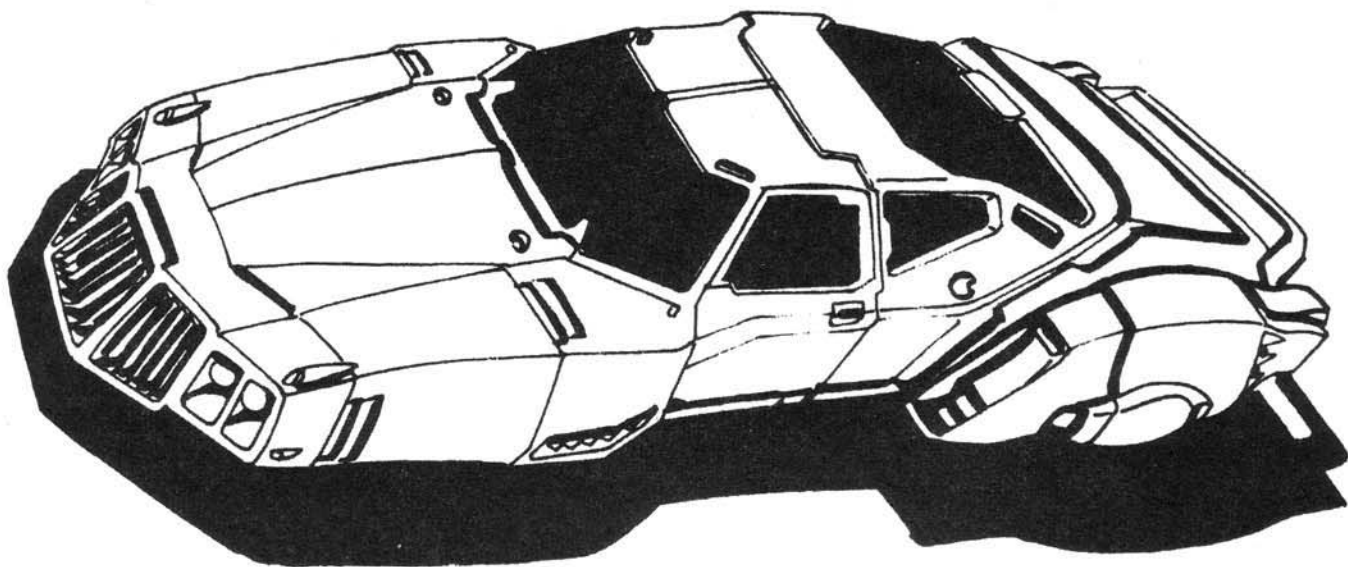
Combustible: 300 galones de Avgas.

Precio: 650.000 ed.

CP: 10.

Equipamiento Especial: El piloto automático y los sistemas de navegación informáticos pueden llevar el coche a cualquier destino, siempre que este programado en el ordenador y se pueda acceder a sistemas de navegación por satélite. El piloto automático realiza todas las maniobras con una habilidad de Pilotar (Empuje Vectorizado) 5. El Mach viene equipado con sistemas de entretenimiento de audio y vídeo compactos de la máxima calidad.

Notas de Juego: El Mach es una aeronave implacable. A menos que el conductor tenga una habilidad de Pilotar (Empuje Vectorizado) de 5 o más, la maniobrabilidad del vehículo cae desde un +2 a un -5 a todas las tiradas.



Cisne

Para el ejecutivo en movimiento, que no desea molestarse con las presiones del tráfico, las reparaciones de carreteras y obscenos pagos de intereses, los fabricantes de automóviles y aeronaves de Escandinavia ofrecen el Cisne. Prestaciones, gran velocidad, maniobrabilidad, fiabilidad y seguridad combinadas con un aspecto que dice "Tienes éxito".

El Cisne está equipado con lo último en pilotos automáticos y sistemas de navegación informáticos, y con lo mejor en seguridad y equipo de control. El Cisne. Elegancia, seguridad, y rendimiento.

Velocidad de Maniobra: 160 km/h.

Consumo: 2,4 km por galón.

Pasajeros: 3.

Maniobrabilidad: -1 a todas las tiradas. **PDE:** 65.

Ac/Dec: 80 km/h por fase. **Velocidad Máxima:** 320 km/h.

Combustible: 300 galones de Avgas.

Precio: 200.000 ed.

CP: 20.

Equipamiento Especial: Airbags y sujeciones para los pasajeros (cuentan como CP40 en caso de choque colisión). El piloto automático y los sistemas de navegación informáticos pueden llevar el coche a cualquier destino, siempre que este programado en el ordenador y se pueda acceder a sistemas de navegación por satélite. El piloto automático realiza todas las maniobras con una habilidad de Pilotar (Empuje Vectorizado) 5. Si el Cisne sufre una pérdida de control, los sistemas compensadores añaden un +5 a las tiradas para recuperarlo. El Cisne puede llevar 100 kg de carga si no se transporta al tercer pasajero.

Coches terrestres

La mayoría de los coches terrestres son máquinas simples, muy parecidos a los existentes a finales del siglo XX. Casi siempre tienen pantallas de lectura digitales y presentadores frontales de datos en el parabrisas, además de tracción y dirección a las cuatro ruedas. Y casi siempre funcionan con combustible de alcohol CHOOH_2 , o sistemas eléctricos.

Crowder

El Crowder de New American Motors es uno de los coches urbanos eléctricos más populares de Norteamérica, e incluso se produce bajo licencia en el exterior (Japón es el segundo país con mayor cantidad de Crowders). Su popularidad sobre su rival más directo, el Honda Metrocar, proviene de su sistema eléctrico. La electricidad se puede encontrar en todas partes, a menor coste que el CHOOH_2 . Llenar el depósito de un Metrocar con este combustible cuesta 15 ed, mientras que recargar un Crowder sólo supone 10 ed en la mayoría de las ciudades en las que el acceso a la elec-

Máxima: 64 km/h.

Consumo: una hora por unidad de energía.

Combustible: 5 unidades de energía.

Maniobrabilidad: -1 a todas las tiradas.

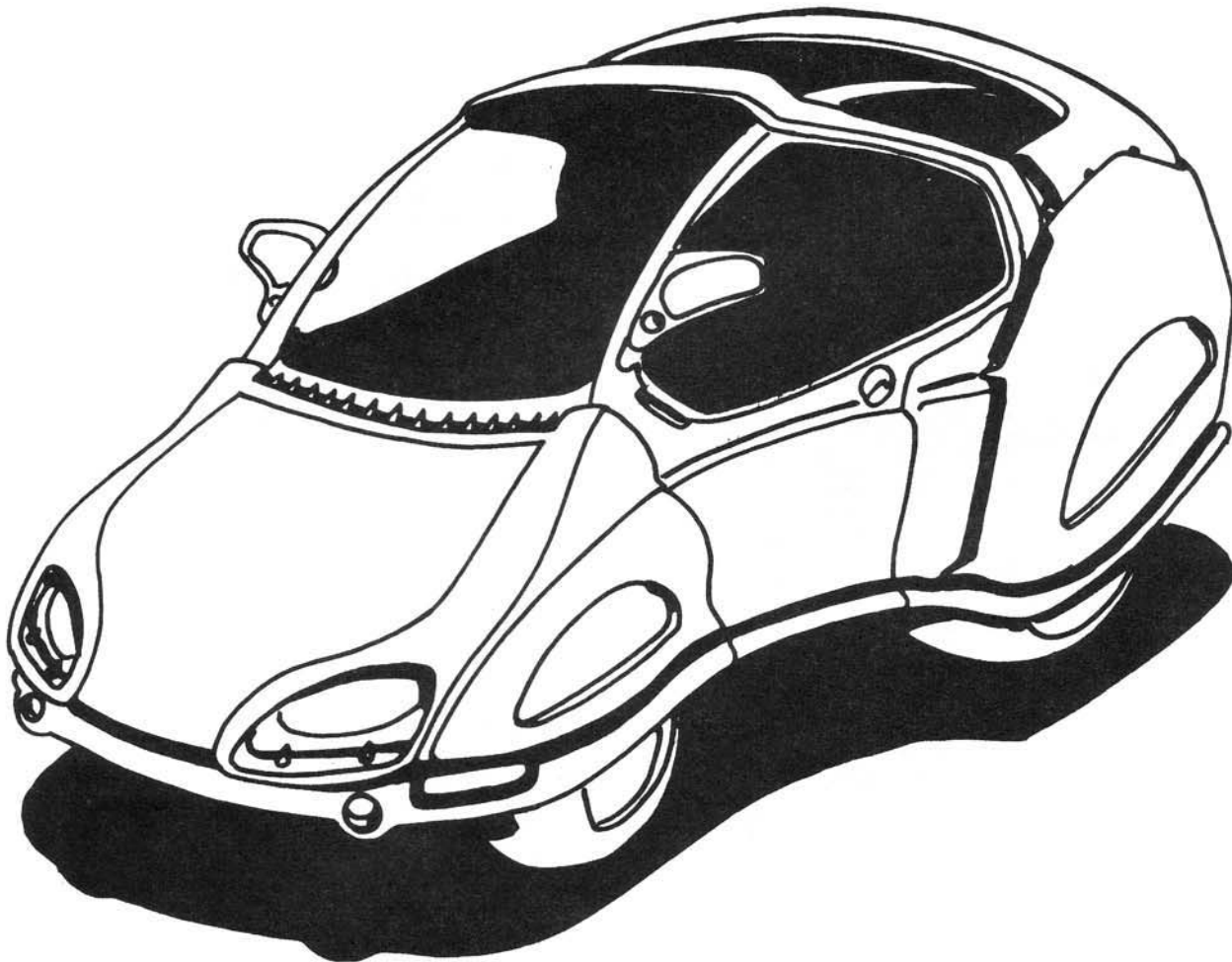
PDE: 25.

CP: 10.

Pasajeros: 2.

Precio: 3.000 ed.

Notas de Juego: El Crowder requiere para recargarse una hora por cada unidad de energía cuando se conecta a una toma eléctrica de al menos 220 voltios. Una de 110 voltios recarga la batería en 10 horas.



Interceptor Max

¡Empleado por la policía de carreteras de todo el mundo! Más rápido que cualquier cosa excepto un aerodeslizador, más resistente que cualquier cosa excepto un tanque, con la aceleración que marca la diferencia y el aguante para mantener persecuciones de larga distancia a gran velocidad, el Interceptor Max está ahora disponible al público. Coche oficial de persecución de los Marshalls de los EE.UU.

Velocidad de Maniobra: 80 km/h.

Ac/Dec: 19,2 km/h por fase.

Velocidad Máxima: 288 km/h.

Consumo: 32 km por galón.

Combustible: 40 galones de CHOOH2.

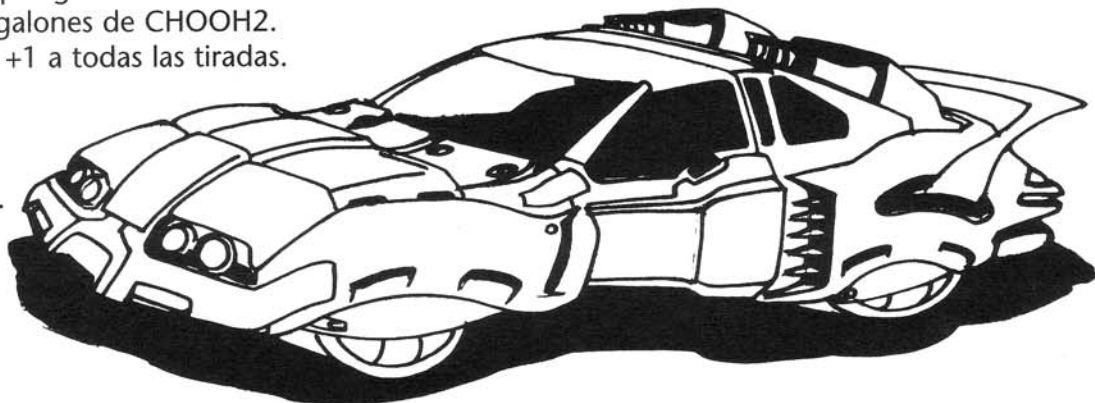
Maniobrabilidad: +1 a todas las tiradas.

PDE: 60.

CP: 15.

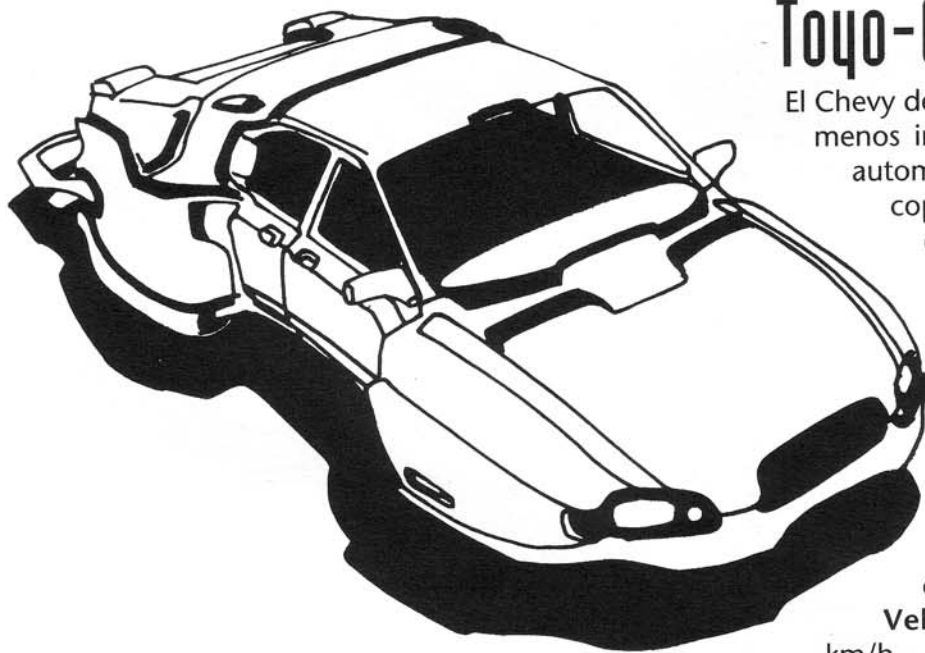
Pasajeros: 4.

Precio: 40.000 ed.



Equipamiento Especial: Radio policial, conexión satélite para el ordenador de a bordo, extintor de incendios, redes antichoque (cuentan como CP15 para los pasajeros en choques y colisiones), asiento trasero de seguridad (barrera de plástico CP20 entre los asientos delanteros y traseros), foco, luces destellantes de policía, altavoz. **Notas de Juego:** A veces este coche va armado con una ametralladora instalada en una torreta como el AV-3 "Aerocop".

Chevy del 17 Toyo-Chevrolet



El Chevy del 17 es posiblemente el coche menos inspirado de la historia de los automóviles. Es virtualmente una copia de cada rasgo vendedor que sea visto en todos los sedanes de pasajeros rivales del mercado. Aunque fue concebida como una estrategia de marketing, la imitación hizo al Chevy del 17 casi invisible; no tiene ningún aspecto distintivo que lo diferencie de ninguno de sus competidores.

Velocidad de Maniobra: 48 km/h.

Ac/Dec: 4,8 km/h por fase.

Velocidad Máxima: 144 km/h.
Consumo: 48 km por galón.
Combustible: 10 galones de CHOOH₂.
Maniobrabilidad: +0 a todas las tiradas.
PDE: 50.
CP: 10.

Pasajeros: 4.

Precio: 10.000 ed.

Notas de Juego: El Chevy del 17 (y sus competidores) puede transportar 150 kg de carga además de sus pasajeros. Si no va cargado, puede llevar a 5 pasajeros (suponiendo que los 3 que van atrás sean muy amigos).

Motocicletas

Siempre populares entre los más jóvenes, en el año 2020 hay veces en que una buena moto es el único transporte que te puedes permitir. Aún así no es una mala acción - tiene gran eficiencia de consumo, es fácil de mantener y tiene un magnífico aspecto. ¿Y, después de todo, no es la apariencia lo más importante de la vida?

Ashigaru

La Mitsuzuki Ashigaru es lo más adecuado para el jinete urbano. Sus líneas clásicas, conducción fácil y la ventaja de su propulsión eléctrica hacen de la Ashigaru el transporte urbano perfecto, con suficiente velocidad para llevarte donde quieras ir y suficiente aceleración para sacarte de problemas rápido.

Velocidad de Maniobra: 48 km/h.

Ac/Dec: 6,4 km/h por fase.

Velocidad Máxima: 112 km/h.

Consumo: 1h por unidad de energía.

Combustible: 8 unidades de energía.

Maniobrabilidad: +1 a todas las tiradas.

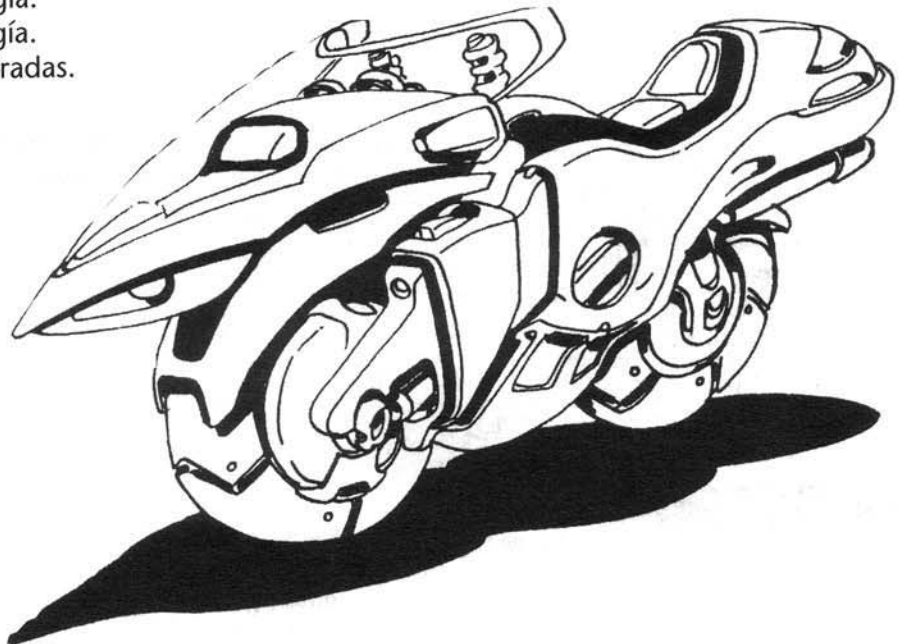
PDE: 20.

CP: 0.

Pasajeros: 1.

Precio: 1.750 ed.

Equipamiento Especial: La Ashigaru puede llevar 25 kg de carga en su maletero.



Bermuda

Bermuda, hogar del triángulo más peligroso del mar. Es de justicia que preste su nombre al triángulo más peligroso de las carreteras. La Bermuda de Delta Motors es un concepto nuevo sobre el asfalto - un triciclo en lugar de una moto. Más rápida, más maniobrable, más estable, con mayor autonomía y sencillamente más cómoda de conducir. Entra en el Triángulo. La Bermuda aguarda.

Velocidad de Maniobra: 72 km/h.

Ac/Dec: 6,4 km/h por fase.

Velocidad Máxima: 96 km/h.

Consumo: 96 km por galón.

Combustible: 5 galones de CHOOH₂.

Maniobrabilidad: +2 a todas las tiradas.

PDE: 40.

CP: 0.

Pasajeros: 1.

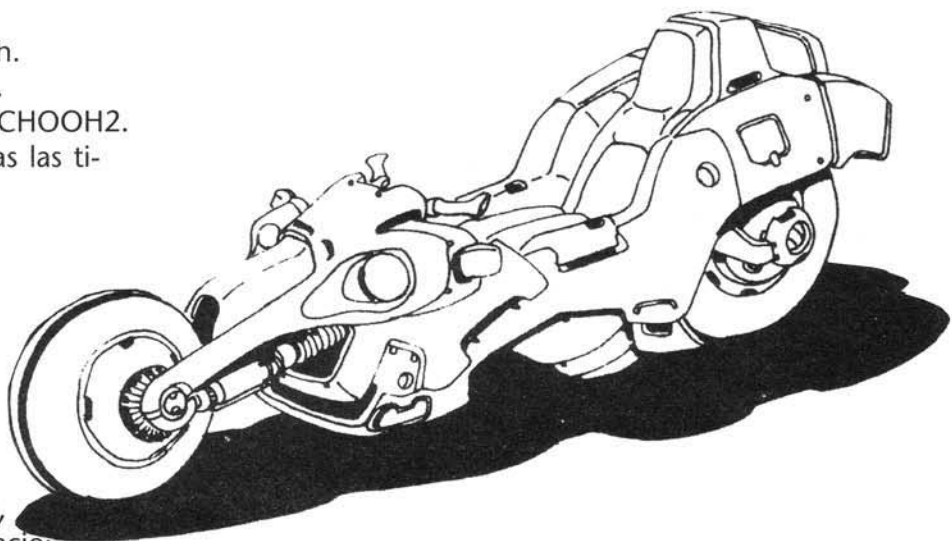
Precio: 3000 ed.

Equipamiento Especial:

Radio de banda ciudadana.

La Bermuda puede equiparse con un asiento especial que permite llevar 100 kg de carga, u otro pasajero. Esta modificación cuesta 200 ed adicionales.

Notas de Juego: La Bermuda funciona igual de bien en el pavimento que fuera de él.



Darkwing

La Darkwing es el último modelo creado por Harley para el mercado de motos todo terreno. No es tan rápida como una Shiva, ni tiene tanta potencia como una Thundergod. No tiene porqué, ya que la Darkwing irá a cualquier sitio donde quieras llevarla. Irá a los sitios a los que un tanque no puede llegar, y afrontará terrenos que despedazarían a otras motos. Así que si tienes que acceder a lo inaccesible, ¡súbete a la Darkwing y ve! De Harley. Motos construidas por americanos, para americanos.

Velocidad de Maniobra: 48 km/h.

Ac/Dec: 4,8 km/h por fase.

Velocidad Máxima: 160 km/h.

Consumo: 120 km por galón.

Combustible: 5 galones de CHOOH₂.

Maniobrabilidad: +3 fuera de carreteras.

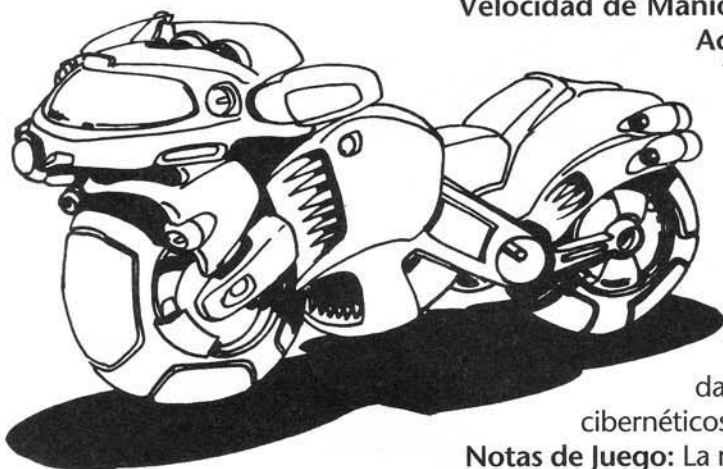
PDE: 35.

CP: 5.

Pasajeros: 1.

Precio: 4500 ed.

Equipamiento Especial: Radio de banda ciudadana, faros halógenos. Pueden instalársele controles cibernéticos por 1000 ed adicionales.



Notas de Juego: La maniobrabilidad de la Darkwing en el pavimento es sólo normal. Fuera de él, con polvo, arena, fango y otras condiciones similares, todas las tiradas reciben un +3. Las Darkwings han sido utilizadas por organizaciones militares, armándolas con ametralladoras ligeras de escuadra apuntadas de forma fija hacia adelante (considerar como Fusiles de Asalto Ligeros Ronin con VD 150) y un proyector de humo orientado hacia atrás.

Aeronaves y mini-reactores

La mayoría de las aeronaves están limitadas a los aeropuertos que pueden proporcionarles las largas pistas que requieren para despegar y aterrizar. Hay cierto número de vehículos VTOL que no tienen este problema. Los Ospreys y sus primos de reactores móviles pueden operar desde las azoteas de los edificios, desde rampas para helicóptero y otras áreas reducidas. No pueden llegar a los sitios a los que llega un aerodeslizador, pero normalmente pueden ir más lejos.

Desafortunadamente para la perspectiva de que el Hombre Común posea un avión de motores móviles, los altos requisitos de potencia de este método de vuelo exigen reactores o motores a reacción, lo que significa (de nuevo) que estas aeronaves utilizan alguna variante del Avgas como combustible.

Algunos de los vehículos que aparecen aquí (el Wasp y el Comet), pertenecen a una categoría especial conocida como mini-reactores. Puesto que incluso los gobiernos tienen dificultades para reunir suficiente combustible como para emplear los monstruos engullidores de carburante de antaño. La mayoría de los ejércitos corporativos no emplean cazas de tamaño normal; menor es mejor - los reactores pequeños pueden llevar armamento letal, son más maniobrables y gastan menos combustibles.

GD F-36 Comet

General Dynamics presenta el Comet. Más veloz que el Wasp, más maniobrable que el Wasp, mejor que el Wasp. Surca la ola del futuro; ¡deja a los insectos detrás y sal como un cohete hacia el cielo!

Velocidad de Maniobra: 1.000 km/h.

Consumo: 1,6 km por galón.

PDE: 175.

Precio: 45.000.000 ed.

Ac/Dec: 24 km/h por fase.

Pasajeros: 1.

Maniobrabilidad: +10 a todas las tiradas.

Vel. Máxima: 2.240 km/h.

Combustible: 500 galones de Avgas.

CP: 20.

Equipamiento

Especial: Radar, radio, radar de seguimiento del terreno, radar identificador de blancos de largo alcance, contramedidas electrónicas, lanzador de bengalas y laminillas reflectoras, asiento eyector, cañón de 20mm (con 2000 proyectiles), 2 misiles aire-aire (Sidewinders o Sparrows. Ver *Soldado de Fortuna*, pág. 74 para más detalles).

Notas de Juego: Las alas dispuestas en ángulo hacia delante le conceden su fantástica maniobrabilidad. Si el Comet sufre más de 50 PDE de daño, hay un 10% de posibilidades por turno de que los ordenadores de control de vuelo fallen, y de que el Comet pierda inmediatamente el control y choque.



MDD F-33 Wasp

El F-33 Wasp es el líder de MacDonald Douglass en el mercado actual de interceptores rápidos. Con un peso de sólo 6.800 kg, el Wasp puede alcanzar una velocidad de 1,8 Mach, tiene una autonomía ampliada de 1600 km y lleva cuatro misiles aire-aire además del cañón interno.

Velocidad de Maniobra: 880 km/h.

Ac/Dec: 24 km/h por fase.

Velocidad Máxima: 2000 km/h.

Consumo: 2,4 km por galón.

Combustible: 670 galones de Avgas.

Maniobrabilidad: +3 a todas las tiradas.

PDE: 250.

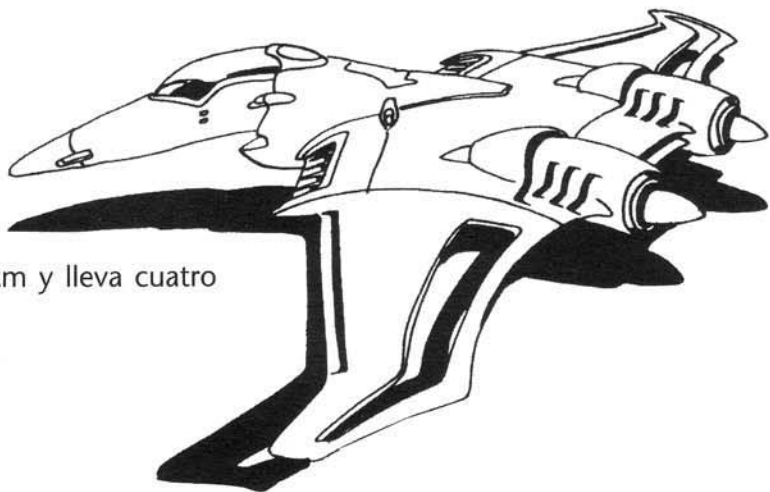
CP: 20.

Pasajeros: 1.

Precio: 35.000.000 ed.

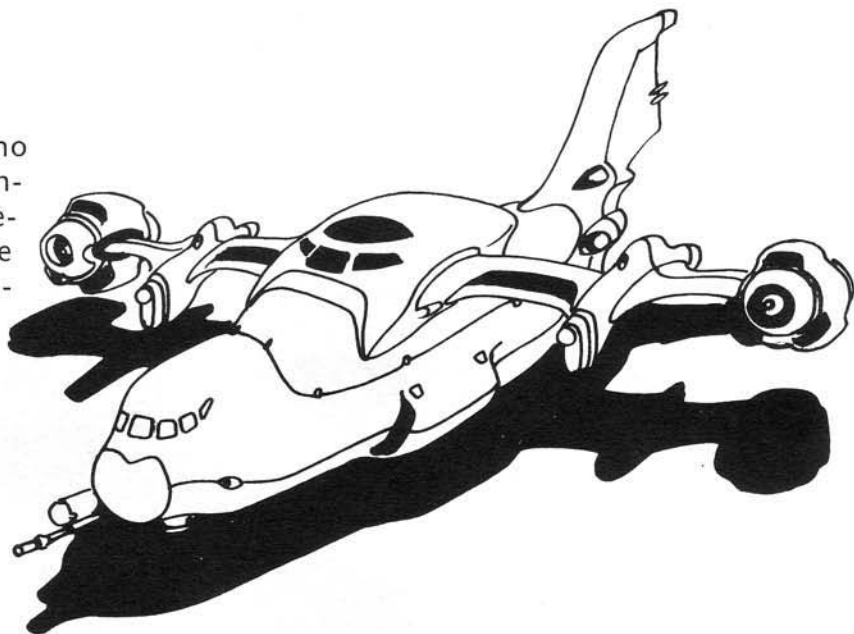
Equipamiento Especial: Radar, radio, radar de seguimiento del terreno, radar identificador de blancos de largo alcance, contramedidas electrónicas, lanzador de bengalas y laminillas reflectoras, asiento eyector, cañón de 30mm (con 1000 proyectiles), 4 misiles aire-aire (Sidewinders o Sparrows, o una combinación de ambos).

Notas de Juego: El Sparrow es un misil guiado por radar, que hace 6D10 de daño y tiene un 90% de posibilidades de impactar. Le afectan las laminillas reflectoras (chaff) y las interferencias ECM (contramedidas electrónicas). Ver Soldado de fortuna, pág. 74 para más detalles sobre los Sidewinders y el cañón.



Fed-Boeing Falcon

Descendiendo desde el cielo como su tocayo, el Falcon se limita a entregar su carga en lugar de despedazar a su presa. Fed-Boeing se siente orgullosa de ofrecer al mundo este excelente transporte, que amplía su línea de aviones de máxima calidad.



Velocidad de Maniobra: 160 km/h.

Velocidad Máxima: 480 km/h.

Consumo: 8 km por galón.

Combustible: 150 galones de Avgas. □

Pasajeros: 10.

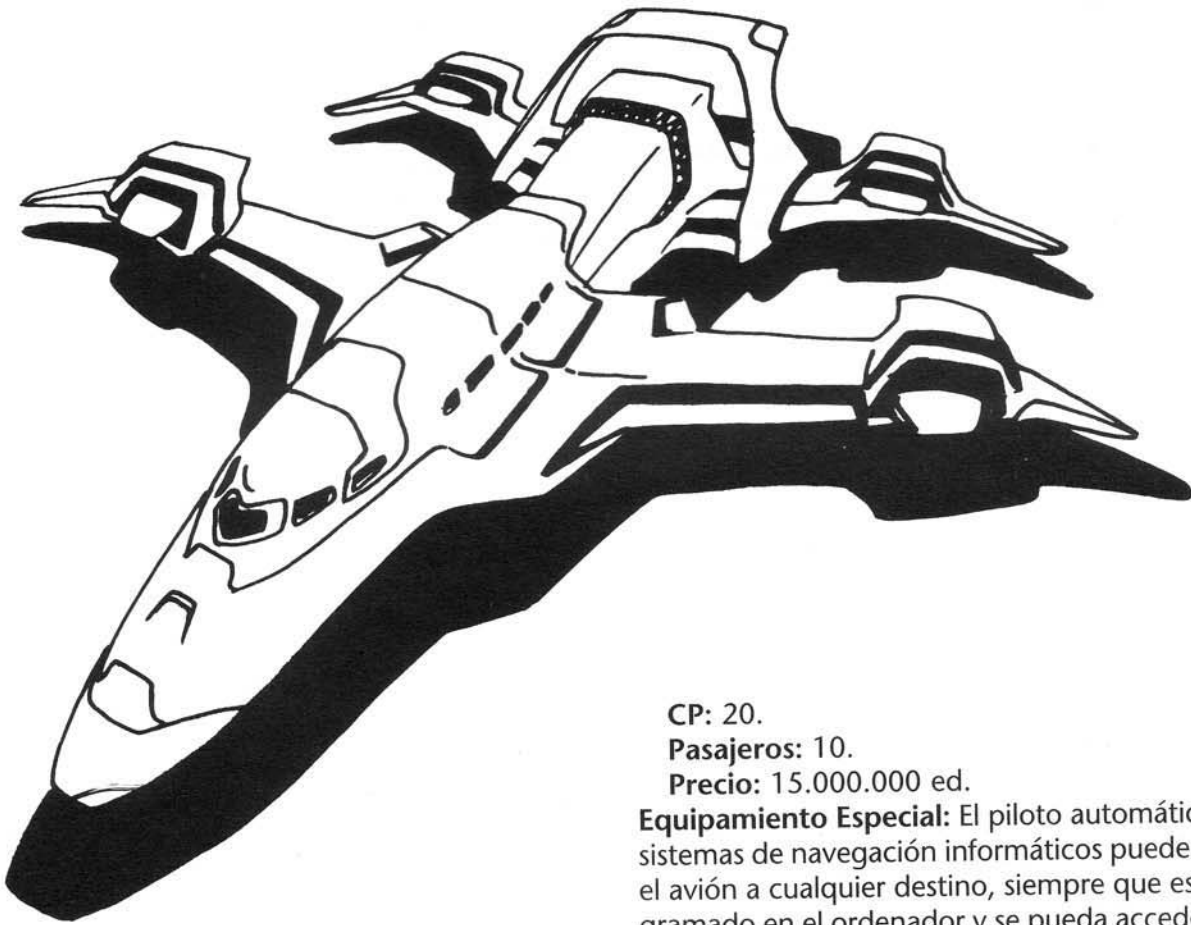
Ac/Dec: 16 km/h por fase.

CP: 10.

PDE: 100.

Equipamiento Especial: Radar, radio de largo alcance.

Notas de Juego: El Falcon necesita al menos 30 metros de espacio abierto para despegar.



GD Hummingbird

Los dirigibles son demasiado lentos. Los aerodeslizadores no tienen suficiente autonomía. Los transbordadores de pasajeros son demasiado caros - después de todo, sólo quieres cruzar el país, no ir a OCT. ¿Qué es lo que te puede llevar allí, cuando tienes que llegar sin falta en unas pocas horas? El Hummingbird puede. Combinando las virtudes de la velocidad alada con empuje vectorizado de alas móviles, el Hummingbird puede aterrizar en una rampa para helicópteros, y también despegar desde una*. Veloz, ágil, cómodo... Ese es el Hummingbird.

* Con catapulta de lanzamiento.

Velocidad de Maniobra: 480 km/h.

Ac/Dec: 16 km/h por fase.

Velocidad Máxima: 960 km/h.

Consumo: 1,2 km por galón.

Combustible: 1000 galones de Avgas.

Maniobrabilidad: +2 a todas las tiradas.

PDE: 100.

CP: 20.

Pasajeros: 10.

Precio: 15.000.000 ed.

Equipamiento Especial: El piloto automático y los sistemas de navegación informáticos pueden llevar el avión a cualquier destino, siempre que esté programado en el ordenador y se pueda acceder a sistemas de navegación por satélite. El piloto automático realiza todas las maniobras con una habilidad de Pilotar (Empuje Vectorizado) 5. Mini-ordenador (ver ordenador de sobremesa en el *Cyberpunk 2020*), un mueble-bar, control ambiental completo, videófono celular, conexión satélite, telefax, radio, televisión, destructor de documentos, extintor de incendios, radar, sensores termográficos, detector de radar, detector de láser y sistema de contramedidas electrónicas incorporado (ver *Soldado de Fortuna* para más detalles).

Notas de Juego: El Hummingbird es un diseño de ala móvil, no de motor móvil. En realidad es un avión de Despegue y Aterrizaje Corto (STOL), muy corto. Aterrizarlo verticalmente es una labor Difícil; el tamaño del avión exige una zona despejada de 20m de radio para no dañar los motores instalados en las alas. La aeronave necesita una pista de 150 por 40m, o una catapulta de lanzamiento para despegar. Un piloto enloquecido podría hacerlo desde la azotea de un rascacielos, ¡rodando hasta el borde y aprovechando la caída para acelerar! Es una tarea Muy Difícil, y requiere al menos 100m de caída para alcanzar suficiente velocidad.

Lockheed-Cessna Pinto

Hay un blanco en tierra. Los reactores pasan zumbando a más de 640 km/h, disparando. ¡Fallaron! No hubo suficiente fuego como para eliminarlo; los reactores pasaron demasiado rápido. ¡Llama a los helicópteros de ataque! Oops, no son lo suficientemente rápidos como para alcanzar la zona del objetivo a tiempo. Cuando un reactor es demasiado rápido, un helicóptero demasiado lento y un AV demasiado vulnerable, tienes que recurrir al viejo recurso seguro: el avión de hélice.

El Pinto es una plataforma de armas STOL. Tiene la velocidad para llegar al área del blanco, la capacidad para aterrizar en terrenos difíciles que permite acechar en tierra tras las líneas, aguardando el momento de entrar en acción, y la autonomía para volar a la espera en torno al campo de batalla.

El Pinto. Hay muchos ases en su manga.

Velocidad de Maniobra: 320 km/h.

Ac/Dec: 8 km/h por fase.

Velocidad Máxima: 720 km/h.

Consumo: 4,8 km por galón.

Combustible: 500 galones de Avgas.

Maniobrabilidad: +2 a todas las tiradas.

PDE: 150.

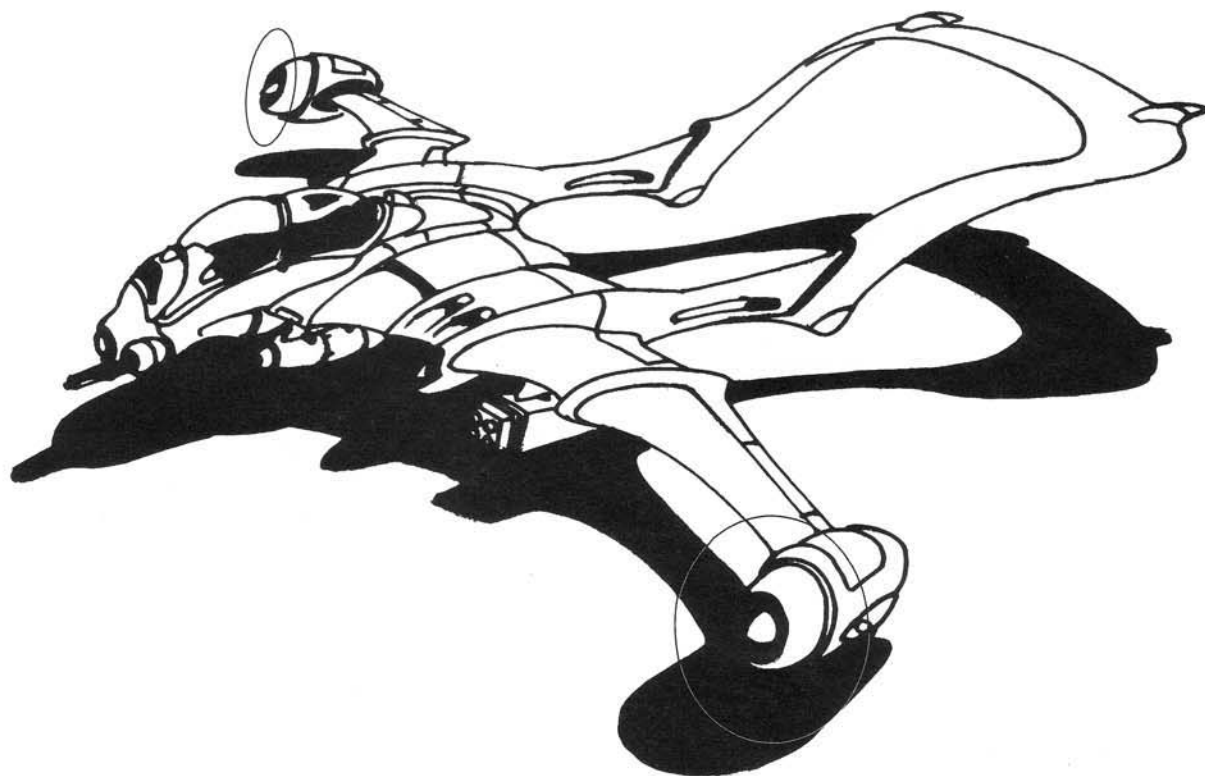
CP: 20.

Pasajeros: 4.

Precio: 10.500.000 ed.

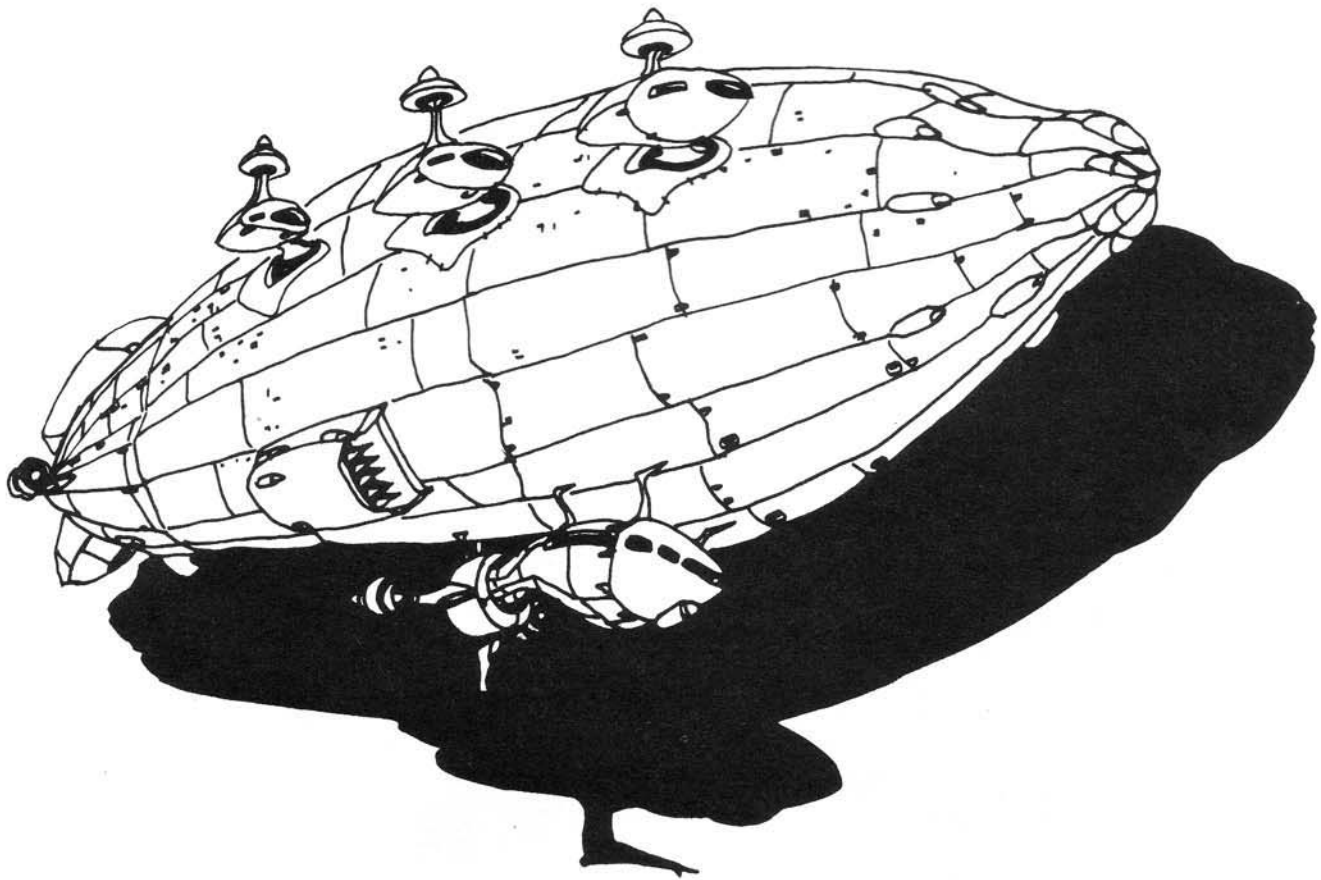
Equipamiento Especial: Radio, radar, visión termográfica, telémetro láser para designación de blancos, asientos eyectores, lanzador de chaff y bengalas, contramedidas electrónicas, 2 cañones de 20mm fijos apuntados hacia delante (Cada uno tiene 2000 proyectiles. Ver *Soldado de Fortuna*, pág.74). El Pinto puede llevar 1400 kg de armamento.

Notas de Juego: El telémetro láser puede guiar misiles Hellfire (*Soldado*, pág.74) y otros proyectiles guiados por láser. También da un +3 a los disparos de cañón efectuados a distancia Larga y Extrema. Peso de las armas: misil Hellfire 45 kg, contenedor de cohetes de 7 disparos 250 kg, contenedor de cohetes de 19 disparos 650 kg, misil Sidewinder 85 kg, bombas según peso (115, 230, 340 ó 455 kg). Las bombas hacen 1D10 de daño explosivo por cada kg de peso de la misma en un radio de 1m por cada 10 kg, redondeando hacia abajo. Hay un radio adicional de 1m por cada 5 kg, redondeando hacia abajo, en el que la bomba hace 1D10 de daño por cada 5 kg de peso de la misma.



Dirigibles

Como el precio del combustible de aviación está tan alto, los reactores de línea que surcaban los cielos del siglo XX han desaparecido. En su lugar están los más lentos, silenciosos y majestuosos dirigibles. Estos mamuts volantes, hinchados con helio y alimentados por CHOOH_2 , flotan por todo el mundo transportando gente y carga sin esfuerzo. Y puesto que tienen mucho más espacio cúbico que los aviones de línea, pueden permitirse lujos para los pasajeros. ¡Puede que no llegues tan deprisa, pero disfrutarás el viaje!



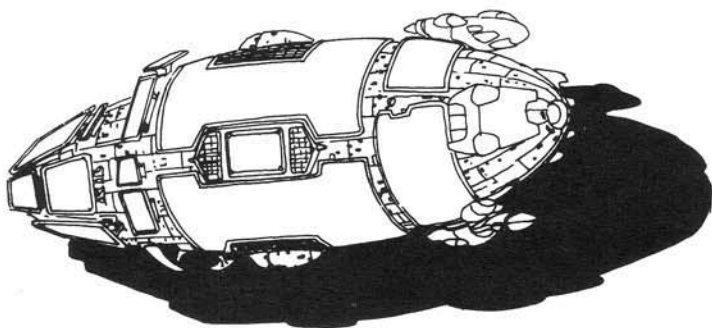
Barcaza aérea India

Carguero par excellence. Con la Barcaza Aérea, puede sobrevolar el país, sin tener que afrontar la anarquía de los estados sin supervisión o soportar el pobre sistema de carreteras que une las ciudades. Entra en la categoría de más de 150 toneladas métricas, y es la respuesta barata para trasladar mercancías.

Velocidad de Maniobra: 48 km/h.
Ac/Dec: 1,6 km/h por fase.

Velocidad Máxima: 96 km/h.
Consumo: 0,5 km por galón.
Combustible: 3000 galones de CHOOH_2 .
Maniobrabilidad: -3 a todas las tiradas.
PDE: 750.
CP: 0.
Pasajeros: 6.
Precio: 10.000.000 ed.

Equipamiento Especial: Radio, radar. La Barcaza Aérea puede transportar hasta 150 toneladas métricas a velocidad plena. Puede llevar 250 con una velocidad máxima de 72 km/h.



Dirigible publicitario "Madison Avenue"

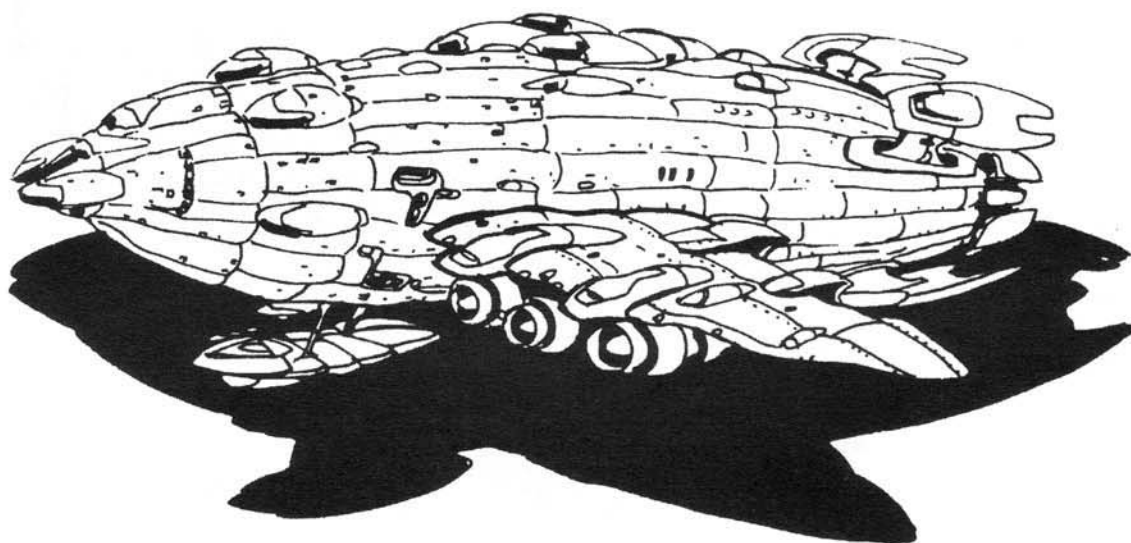
Madison Avenue fue en su tiempo el corazón de la publicidad de Norteamérica. Este vehículo más ligero que el aire controlado a distancia es un tributo a ese tramo de calle. El "Mad Ave", como es conocido, es una valla publicitaria volante, perfecta para atraer la atención. Sus pantallas de vídeo son completamente programables desde cualquier ordenador que pueda

ejecutar el software (que se incluye en la compra), mientras que el dirigible puede seguir rutas preprogramadas o ser guiado directamente con una palanca de control y un monitor de vídeo.

Velocidad de Maniobra: 24 km/h. **Ac/Dec:** 1,6 km/h por fase. **Velocidad Máxima:** 56 km/h.
Consumo: 1,6 km por galón. **Combustible:** 500 galones de CHOOH2.
Maniobrabilidad: -3 a todas las tiradas. **PDE:** 500. **CP:** 0.
Pasajeros: 2. **Precio:** 2.500.000 ed.

Equipamiento Especial: Cámaras de vídeo, focos, pantallas de proyección electrónicas de 6 por 12 metros.

Notas de Juego: En caso de apuro, dos personas pueden deslizarse en la cabina de emergencia y pilotar.



Crucero de línea Reina del Cielo

La Reina del Cielo Dayton es el monarca de los cielos de Norteamérica. Comodidad, seguridad y conveniencia en el transporte transcontinental. ¡Vuela por los cielos flotantes con la Reina del Cielo!

Velocidad de Maniobra: 64 km/h. **Ac/Dec:** 1,6 km/h por fase. **Velocidad Máxima:** 160 km/h.
Consumo: 0,4 km por galón. **Combustible:** 8000 galones de CHOOH2.
Maniobrabilidad: -1 a todas las tiradas. **PDE:** 1000. **CP:** 0.
Pasajeros: 170. **Precio:** 20.000.000 ed.

Equipamiento Especial: Radio, radar, ECM (contramedidas electrónicas), lanzador de chaff y bengalas, camarotes para 150 personas, 3 bares, 2 restaurantes, compartimento de tripulación para 20 individuos, 37,5 toneladas métricas de capacidad de carga, 6 misiles Sidewinder aire-aire (*Soldado*, pág. 74).

Notas de Juego: La Reina del Cielo normalmente navega a una velocidad de crucero de 96 km/h, y le cuesta generalmente un día cruzar Estados Unidos de costa a costa. La gran cantidad de PDE refleja la dificultad de destruir la bolsa de gas autosellable dividida en compartimentos.

EXOTICOS

Exótico: Extraño; con la fascinación de lo desconocido; de rara belleza; seductor. **Jerga:** Un humano bioesculpido con elementos no humanos: pelaje, colmillos largos, cola, etc.

En el mundo del 2020, se puede conseguir prácticamente cualquier cosa - por un precio. Mediante sofisticadas técnicas de cirugía plástica, una persona puede cambiar su apariencia a casi cualquier cosa. La escultura corporal es popular, relativamente barata y se realiza con gran rapidez y facilidad.

¿Qué hacen los ricos para mostrar que lo son? Hubo un tiempo en que la cirugía plástica era un signo de enorme riqueza. Ahora está *passé*; hay una nueva línea de escultura corporal a disposición de aquellos que tengan los euros. ¿Por qué molestarse en ser parte de la gente guapa cuando ni siquiera tienes que ser "gente"?

Biotechnica presenta con orgullo su nueva línea de Bioexóticos™. ¡Con nanocirugía, clonación, replicación genética e injertos no hay nada en lo que no te puedas convertir!

Descargo: Biotechnica no acepta responsabilidad alguna por el uso inadecuado de su tecnología. Para obtener resultados óptimos, hay que someterse a un programa de terapia psicológica antes, durante y después de la bioescultura exótica. Sólo las clínicas con licencia de Biotechnica garantizan la implantación y los procedimientos de exotiescultura oficiales.

PROGRAMAS DE TERAPIA

Las clínicas y hospitales con licencia de Biotechnica también ofrecen programas de terapia para facilitar la transición de simple humano a tu nueva forma. (Nota de Juego: Otros hospitales también proporcionan terapia para recobrar de accidentes e instalación de cibernética.) Cuesta tiempo y dinero, ¡pero a largo plazo rinde!

La terapia es un régimen (llamado "tortura" por los pacientes) diseñado para ayudar al afectado a recuperar el uso de músculos y nervios dañados. En términos de juego, reduce la pérdida de humanidad provocada por cualquier herida o implante, ya que el paciente es ayudado a comprender qué ha sucedido y cómo usar sus nuevas partes; también se le hace practicar su uso.

Hay tres niveles: Ambulatoria, en la que el paciente asiste a las sesiones en el hospital o clínica; Residente, donde el paciente vive en el hospital y practica todos los días bajo supervisión médica; y Terapia de Cuidado Intensivo, en la que el paciente no sólo reside en el lugar, sino que además se le examina todos los días el sistema nervioso y la psique con vistas a un "ajuste preciso" (en esencia lo que ocurre es que un equipo psicológico entrenado reconstruye la personalidad del paciente para minimizar la pérdida de identidad. Para cuando termina, este equipo sabe más de la persona que ella misma, así que será mejor que estés dispuesto a confiarles tus más profundos secretos).

El tiempo necesario para una terapia exitosa se basa en la complejidad de las operaciones sufridas. Suma los códigos de cirugía empleando estas equivalencias:

4 Insignificantes =	1 Menor
2 Menores =	1 Importante
2 Importantes =	1 Crítica

La lista de tiempos para cada terapia aparecen más adelante. Las cirugías se suman, así que la duración total de la terapia se determina con arreglo a la de cirugía. P.e., un paciente que ha experimentado una cirugía Importante y 3 Menores calcularía su terapia como si tuviera una Crítica y una Menor (1 Importante + 3/2 Menor). que son 22 semanas de ambulatoria u 11 de residente o cuidado intensivo.

EXÓTICOS

TERAPIA

Cirugía	Ambulatoria	Residente/TCI
Insignificante	2 semanas	1 semana
Menor	6 semanas	3 semanas
Importante	8 semanas	4 semanas
Crítica	16 semanas	8 semanas

COSTE Y EFECTO DE LA TERAPIA

Terapia	Coste*	Tiempo*	PH†
Ambulatoria	1.000 ed	14 horas	25%
Residente	5.000 ed	168 horas	33%
TCI	10.000 ed	168 horas**	50%

* EL coste y el tiempo requeridos son semanales.

** En este tipo de terapia pasas en el lugar las 24

horas del día y no te dejan salir...

† Puntos de Humanidad Recuperados.

ANEXO SOBRE CIRUGÍA Y NOTAS

Cuando una persona se somete a operaciones, los cirujanos trabajan sólo en una parte de su cuerpo cada vez (dividido en cabeza, torso, abdomen, brazos y piernas). Todo el trabajo de esa zona se hará en ese momento - por ejemplo, instalar una cibermano en un brazo y poner destripadores en el otro se hace de forma simultánea. Por supuesto, los costes de operación se siguen cobrando por separado. (¿Qué, esperabas que te las regalaran? ¡Eso no pasará en tu cuenta de banco, chico!).

Ciberequipo exótico

(Los precios no incluyen la cirugía ni la hospitalización posterior.)

ARTÍCULO	CIRUGÍA	PH	COSTE	NOTAS
MODIFICACIONES FACIALES MENORES	M	1D6/2	1.000 ED	
MODIFICACIONES FACIALES IMPORTANTES	M	1D6	2.000 ED	
MORRO, CORTO	M	1D6	2.000 ED	
MORRO, LARGO	IM	2D6	2.500 ED	A
MANDÍBULAS, ALARGADAS	IM	3D6	4.000 ED	B
COLMILLOS NATURALES (HACEN 1D6 EN COMBATE)	I	2D6	500 ED	C
GARRAS NATURALES (HACEN 1D6 EN COMBATE)	I	1D6+1	1.000 ED (POR MIEMBRO)	D
GARRAS RETRÁCTILES (HACEN 1D6 EN COMBATE)	M	2D6	1.000 ED (POR MIEMBRO)	
DESGARRADORES	I	1D6	500 ED (POR MIEMBRO)	E
DESTRIPIADORES	M	2D6	750 ED (POR MIEMBRO)	E
COLA	IM	2D6	1.500 ED	F
COLA DE COMBATE	IM	3D6	2.500 ED	G
PATAS DE DIGITÍGRADO	CR	6D6	4.000 ED	H
PELAJE/ESCAMAS/ALTERACIÓN DE PIEL	I	3D6	10.000 ED	I
ESCAMAS GRUESAS	I	3D6	12.000 ED	J
EXOESQUELETO	CR	4D6	20.000 ED	K
ALTERACIÓN DE LA COMPLEXIÓN	CR	2D6	8.000 ED	L
CHIP DE COMPORTAMIENTO	I	1D6/2	1.000 ED	M
NUEVA BIOTECNOLOGÍA:				
TEJIDO BLINDADO	I	1D6	4.000 ED	N
INJERTOS DE VELOCIDAD	IM	1D6	750 ED	O

Explicación de las "Notas" (arriba)

A. Como el morro de un perro o un caballo.

B. Las mandíbulas son unas quijadas asidoras semi-prensiles que sobresalen de la estructura ósea facial. Normalmente son fuertes y afiladas, y puede infligir 1D6 de daño en combate.

C. Sólo cuando la persona con colmillos haya agarrado a su oponente.

D. Se obtienen a partir de los huesos utilizando nanotecnología. -3 a las tiradas de habilidades de manipulación (cualquiera que requiera el

uso de las puntas de los dedos - teclear, usar herramientas delicadas, escribir).

E. La PH es menor debido a la implantación en un buen ambiente hospitalario.

F. Móvil pero débil - sólo puede ejercer una fuerza de 1,5kg.

G. Una cola muy musculosa, normalmente rematada con pinchos, espinas o un protuberancia ósea. Hace 1D6 más el modificador por TCO en combate cuerpo a cuerpo. Algunas tienen

aguijones venenosos, que hacen el mismo daño que un cuchillo e inyectan las drogas o toxinas apropiadas. Cuesta 500 ed más que una cola de combate normal.

- H. Patas de perro, de gato, etc. Cuartos traseros de animal, con pies cortos y tres articulaciones en lugar de dos. Esta opción reemplaza ambas piernas. Si se adquieren sin cola, el receptor sufre un -2 a MOV y -1 a REF cada vez que se alza sobre ellas. Si se compran junto con una cola, las patas digitigradas incrementan el MOV en 1.
- I. Cambia la textura de la piel según lo deseado. Hay un 10% de posibilidades de desarrollar cáncer. Puede ser curado, pero habrá que eliminar la alteración de la piel y el proceso durará entre 1 y 6 meses, con un precio de 2.000 a 12.000 ed (tira 1D6 para los meses y multiplícalos por 2.000 ed para determinar el coste).
- J. En realidad es una Alteración de Piel con Tejido Dérmico entrelazado, que da protección CP12. Los mismos riesgos de cáncer que con el anterior.
- K. Proporciona protección CP18, ¡pero reduce MOV y REF en 2 puntos! Los mismos riesgos de cáncer que con la Alteración de Piel.
- L. Puede disminuir o aumentar la estatura, peso, etc. del paciente, cambiando hasta en un 25% el tamaño real de su cuerpo.
- M. Los chips de comportamiento modifican la personalidad. Algunos encierran rígidamente a una persona en una conducta preprogramada (este tipo es usado principalmente por las autoridades penitenciarias para controlar a los prisioneros), mientras que otros simplemente generan un fuerte impulso a actuar de cierto modo cuando se reciben determinados estímulos. Estos chips pueden alterar el temperamento - ¿quieres ser el alma de la fiesta? ¡Conéctatelos y serás un amante de la diversión durante el resto de la noche! (O hasta que te los saques.) ¿Quieres ser el terror de la sala de juntas? Ponte el chip Dominador y atemoriza a tus oponentes hasta que se sometan. ¿Quieres ser un auténtico Romeo? El chip Amante Máximo sólo te da las técnicas; en cambio, al usar el chip Romántico sentirás el subidón emocional. Cualquiera que sea la emoción que quieras, o el estado de ánimo que anheles, los chips de comportamiento te lo pueden proporcionar. El elevado coste se

debe al ajuste preciso a tu sistema neuronal (de ahí la visita a la clínica). ADVERTENCIA: Pueden volverse adictivos. Los chips de corrección de prisioneros no pueden ser extraídos sin equipo especial; los otros pueden ponerse y sacarse como los chips normales. ¡Pero puede que no quieras! El chip produce esquemas emocionales constantes que mucha gente encuentra difíciles de abandonar - saben que en el momento en que se lo quiten regresarán al caos normal de pensamientos. Extraerlos requiere una tirada de FRI de dificultad 15 ó más. Si fallas, lucharás para impedir que otros te lo quiten. Cada vez que falles, podrás volver a intentarlo a los 5 minutos, pero el nuevo intento tendrá una dificultad 5 puntos mayor que el anterior (dificultad máxima 30). Si pasas más de 48 horas bajo la influencia de un Chip de Comportamiento, adquirirás una adicción mental. Una vez que se le saque, la persona tendrá que hacer una tirada contra Frialdad cada hora para evitar ataques de depresión, temblores y ansiedad, superpuestos con el impulso de recobrar el chip. Estos son legales, pero no lo es ponérselos a alguien contra su voluntad. Además, la persona para quien se hace el chip (después de todo están individualizados) firma un pliego de renuncia cuando se fabrica el chip. Este documento exime al fabricante de cualquier obligación legal que surja del uso del chip. Los chips de comportamiento más potentes que obligan al sujeto a acciones específicas ante estímulos específicos cuestan 2000 ed, y su uso es ilegal excepto en instituciones correctivas y de salud mental. (Seguro. Todos sabemos que las corporaciones no los emplearían sabiendo que es ilegal. De verdad.)

N. El Tejido Blindado es una complemento al Tejido Dérmico y al Implante de Hueso y Músculo. Es un "caparazón" endoesquelético subcutáneo entrelazado con las capas de la piel del sujeto, que enlaza las costillas flotantes con la pelvis y permite a las personas con fuerza mejorada cibernéticamente emplear su potencia de levantamiento, ¡sin romperse la espalda! Suma un +1 a TCO, incrementa el factor de blindaje del Tejido Dérmico a CP18 y sustrae de forma permanente 1 punto de REF y MOV. El sujeto debe tener ya Tejido Dérmico e Implante de Hueso y Músculo para ponerse el Tejido Blindado.

O. Aumenta el MOV del sujeto en +2.

Paquetes exóticos menores

¿Así que no quieres retroceder del todo en la escala evolutiva? ¿Requiere demasiado tiempo, demasiado dinero y asusta? Bueno, pues no hay razón para que te excedas en los cambios. Casi cualquier clínica de centro comercial autorizada por Biotechnica puede encargarse de una modificación exótica menor. He aquí algunos de los favoritos:

¡Mi-auu! ¿Te sientes gatuno? El paquete KatNip™ incluye orejas en punta, bigotes, piel sintética que imita los dibujos del pelaje, garras de gato, bio-lentes de contacto que proporcionan una mirada felina, ¡y modificaciones de caja vocal para aquellos que realmente quieran maullar! Ven aquí, gatito, gatito, gatito...

Características de Juego: Modificación Facial Menor (ojos felinos, orejas en punta, bigotes, pelo modificado), Desgarradores, Cola, Piel Sintética. 3.400 ed en total. Cirugías: 1 Importante, 1 Menor, 2 Insignificantes (2.200 ed). PH=4 1/2D6.



Ratón, ratón: Si no te gustan los gatos, ¿por qué no ser un ratón? Es un antropomorfismo popularizado por cierto personaje de dibujos animados (ya sabéis quien; nuestros abogados no nos dejan decir su nombre) e incontables obras gráficas y de animación, que siempre es muy apreciado en las fiestas. Para aquellos realmente interesados en engañar, los estudios psicológicos indican que la gente se siente menos amenazada por los ratones que por ningún otro exótico. Qué mejor que ocultar tu verdadera naturaleza... ¡hasta que descubran que eres un ratón que rugel! (Con este paquete también se pueden crear otras formas de roedores - ardillas, visones y hurones, ratas, etc.)

Características de Juego: Modificación Facial Menor (orejas agrandadas, rostro un poco puntiagudo, nariz de botón, ojos grandes), Piel Sintética. 1.400 ed en total. Cirugías: 1 Menor, 1 Insignificante (700 ed). PH=1 1/2D6.



¡Salta, conejito! ¡Convértete en tu propio talismán de la buena suerte! ¿Y quién podría ser mejor amante que un conejo? (Todo el mundo conoce sus, uh, actividades.) Chicas, recordad que los hombres de todo el mundo han sido condicionados durante medio siglo para considerar a la "conejita" como el epítome de la sexualidad femenina. ¡Desde luego no van a pensar que eres capaz de ganar un premio Nobel, pero serás muy popular!

Características de Juego: Modificación Facial Menor (orejas largas; la nariz de botón y los bigotes son opcionales, y a algunos les gustan también los incisivos grandes), Colita de Conejo (no supone un proceso tan traumático como la cola que aparece en la lista; cirugía Menor, PH=2, coste 250 ed). 1.250 ed en total. Cirugías: 2 Menores (500 ed). PH=1D6.

Hiss-s-s: ¿No te atraen los mamíferos? ¿Eres frío y calculador; reptiliano y estás orgulloso de serlo? ¿Te acusan de tener una lengua de víbora? ¿Quieres dar los mejores besos franceses de tu círculo de conocidos? Convértete en serpiente. ¡No hay nada tan seductor como la tentadora original!

Características de Juego: Modificación Facial Menor (ojos, eliminación de las orejas, lengua larga, amplificador olfativo, reducir la nariz a las fosas nasales), Colmillos Naturales, Piel Sintética. 2000 ed en total. Cirugías: 1 Menores, 3 Insignificantes (1.100 ed). PH=4D6.



Paquetes de Fantasía: ¡No, no se trata de esa clase de fantasía! De todos modos, si te interesa lo exótico ya debes haberla superado. Es la fantasía "clásica", tal y como fue lanzada a la fama por los desconocidos escritores de los 60, y por el antiguo y muy honorable arte de los juegos de rol que ahora constituyen la base de la danza cerebral y los juegos de la red. ¡Convierte en alguien salido de una novela, o incluso de la exitosa serie Elflin™!

Elfo: Modificación Facial Menor (orejas en punta, cejas vueltas hacia arriba, rostro delgado). 1000 ed en total. 1 Cirugía Menor (500 ed). PH=1/2D6. Entre las opciones más populares están las cibero-rejas mejoradas.

Enano o Mediano: Modificación Facial Menor (rasgos más anchos), Alteración de la Complexión (más bajo y macizo). Se recibe un malus de 2 puntos a MOV debido a la reducida longitud de las nuevas piernas. Cuesta 9.000 ed en total. Cirugías: 1 Crítica, 1 Menor (3.000 ed). PH=2 1/2D6. Entre las opciones más populares están los injertos musculares o los implantes de hueso y músculo. La cibermejora de Tejido Dérmico también es muy solicitada.



Orco/Trasgo: Modificación Facial Importante (rasgos anchos, ojos porcinos, nariz grande), Colmillos Naturales, Alteración de Complexión (más robusto, brazos más largos), Piel Sintética (verde, marrón, negra, etc.). 10.900 ed. Cirugías: 1 Crítica, 1 Menor, 2 Insignificantes (3.400 ed). PH=6D6. Entre las opciones más populares están lentes cambiantes rojas o ciberojos mejorados, injertos musculares, desgarradores y el blindaje o tejido dérmico.

Troll/Ogro: Modificación Facial Menor, Colmillos Naturales, Alteración de la Complexión (más alto), Injerto Muscular, Implante de Hueso y Músculo. 12.000 ed. Cirugías: 1 Crítica, 1 Importante, 1 Menor, 2 Insignificantes (4.900 ed). PH=7D6.

Hombre Pez: Agallas, Piel Sintética, Membranas Interdigitales (alteración menor de las manos y pies; equivalente a un Modificación Facial Menor), Lentes de Contacto Especiales (para impedir que el agua entre en los ojos y facilitar una mejor visión del espectro azul-verde). 2.000 ed en total. Cirugías: 1 Importante, 1 Menor, 2 Insignificantes (2.400 ed). PH=4 1/2D6.

INJERTABLES

¡Están a disposición de esos clientes perspicaces que no desean el aspecto completo, sino sólo parte de él! Es una línea muy apreciada por muchas personas que calculan su apariencia para sorprender, asombrar e intrigar. El ejemplo que se da aquí es el paquete adoptado por Zark Nartanq, la famosa estrella de las peleas sucias de la serie de videos *Pesadilla Urbana*.

Características de Juego: Colmillos Naturales, Garras (cibernéticas), Cola de Combate con aguijón, Tejido Dérmico, Implante de Hueso y Músculo, Tejido Blindado, Injertos de Velocidad. 12.350 ed en total. Cirugías: 2 Importantes, 1 Menor, 4 Insignificantes (4.300 ed). PH=12 1/2D6+1.

Paquetes exóticos mayores

Necesidades de oso

El oso puede ser una forma efectiva. Comparte la doble ventaja de ser adorable y *grande*. (Aún en esta época de juegos y juguetes de alta tecnología, el viejo osito de peluche es una constante reconfortante.) Perfecto para esas personalidades extrovertidas; ¡pero cuando necesitas ponerte duro, la gente escucha!

Características de Juego: Modificación Facial Importante, Morro (corto), Colmillos Naturales, Garras Retráctiles, Alteración de Piel (Pelaje), Alteración de la Complexión (más alto, más grande), Injerto Muscular. 24.500 ed en total. Cirugías: 1 Crítica, 1 Importante, 3 Menores, 2 Insignificantes (5.900 ed). PH=13D6.



El superhombre

Algunas personas se conciben como la evolución en acción, y prefieren ascender en la cadena evolutiva en lugar de retroceder. ¡Gracias a la replicación genética, nanotecnología, clonación, mejoras químicas y biónica, tu puedes ser un Übermensch, el futuro de la humanidad!

Características de Juego: Injerto Muscular y/o Implante de Hueso y Músculo, Injertos de Velocidad, Procesador Básico, Potenciador Kerenzikov +2, Editor de Dolor, Biomonitor, Tejido Dérmico, Tejido Salvavidas, Antitoxinas, Nanocirujanos, Corazón Marcapasos 2000, pulmones Rerrespiradores, reconstrucción Nanoóptica (ver la sección de Ciberequipo, pág.8). 19.735ed en total. Cirugías: 1 Crítica, 3 Importantes, 1 Menor, 8 Insignificantes (8.900 ed). PH=13D6.



¡Atrapa a ese tigre!

Lo único que puede satisfacer a los verdaderamente felinos es el paquete BigKatt™. ¡Tras esta transformación, podrás acechar con los tigres, correr con los leones, cazar con los leopardos o merodear con los pumas! Exótico, erótico, seductor, misterioso - conviértete en el más nuevo depredador de la jungla de cemento.

Características de Juego: Modificación Facial Importante, Morro (corto), Colmillos Naturales, Garras Retráctiles (o Destripadores), Cola, Patas Digitigradas, Alteración de Piel (pelaje). 21.000ed en total. Cirugías: 1 Crítica, 1 Importante, 3 Menores, 1 Insignificante (5.700 ed). PH=19D6. Entre las opciones más populares están los ciberoídos y ciberojos mejorados, el injerto muscular y los reflejos potenciados.

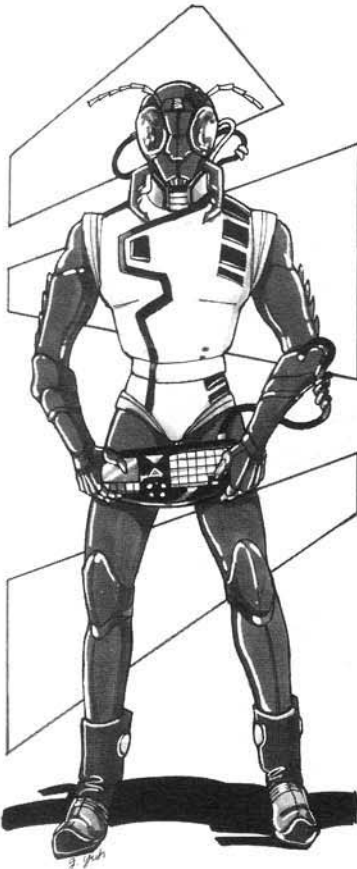
¡Largo, bicho!

¿Por qué no dar un salto lateral en la escala evolutiva? Aquellos que buscan un aspecto raro y verdaderamente exótico pueden recibir una lección de algunas de las formas de vida más satisfechas del planeta - ¡los insectos! Podemos hacer que parezcas algo surgido de la imaginación de Franz Kafka, o una creación de otro planeta, o simplemente un poquito "insectoide". Para los extraterrestres escondidos entre nosotros.

Ligeramente Insectoide: Esto crea un humano con cabeza de insecto. Modificación Facial Importante (ojos de insecto, recubrir el rostro con placas de quitina ósea, añadir antenas, etc.), Piel Sintética ligeramente escamosa, Ciberópticos Especiales. 3.400 ed en total. Cirugías: 1 Importante, 1 Menor, 1 Insignificante (2.200 ed). PH=6D6.

Jaula de Grillos: Modificación Facial Importante (igual que arriba), Mandíbulas, Alteración de la Complexión (para la forma del cuerpo, de las manos y los pies), Ciberópticos Especiales, Exoesqueleto, Desgarradores. 35.500 ed en total. Cirugías: 2 Críticas, 2 Importantes, 1 Menor, 1 Insignificante (8.700 ed). PH=15D6. Algunas

extremadamente incluyen visión brada en los ciberojos, reflejos potenciados, sentido del olfato amplificado y ciberoídos. Algunos pacientes con la "jaula de grillos" se hacen instalar incluso Ciber serpientes (o cosas peores) en unos alojamientos de gran tamaño en la cabeza.



Acuaformas

Casi el setenta por ciento de la superficie de la tierra está cubierta por agua. Y casi toda la población de la Tierra está deficientemente equipada para tratar con ella. Escapa de la senda evolutiva, regresa a nuestro orígenes acuáticos, y fúndete con el líquido de la vida de nuevo. **Nota:** las agallas diseñadas especialmente para los exóticos tienen el doble de duración que las ciberagallas estándar.

Tritón: La acuaforma clásica. No es demasiado útil fuera del agua, pero mientras estés en ella estarás en tu elemento.

Características de Juego: Agallas, Alteración de Piel, doble Alteración de la Complexión (reconstruir las piernas para crear una "cola de pez"), Lentes de Contacto Especiales (para visión submarina), Sonar. 18.900 ed en total. Cirugías: 2 Críticas, 1 Importante, 1 Menor, 2 Insignificantes (12.900 ed). PH=10 1/2D6.

Tiburón: Esta transformación, popular entre los abogados, parece ni más ni menos que un tiburón de dos piernas. También es una acuaforma funcional, con capacidad submarina total; útil además de va (e intimidante).

Características de Juego: Agallas, Sonar, Alteración de Piel, Tejido Dérmico, Morro (largo), Colmillos Naturales, Alteración de la Complexión y Modificación Facial Importante (añadir una aleta dorsal y pies y manos palmeados, además convertir el rostro en el de un tiburón). 17.700 ed en total. Cirugías: 2 Importantes, 2 Menores, 3 Insignificantes (4.600 ed). PH=12D6.



El perro fiel

El mejor amigo del hombre ha estado entre los corazones durante incontables siglos. El gato camina sólo, pero el perro ha sido durante mucho tiempo alabado por su constancia, su empatía y su afecto. Quizá desees aprovechar esta maravillosa reputación (y la carga emocional que conlleva), o quizá sólo te gusten los perros.

Pero recuerda, hay un lado más oscuro en la historia canina. El Lobo Feroz ha sido durante mucho tiempo nuestro hombre del saco; el zorro y el coyote son los mentirosos clásicos, y hay pocos animales con peor reputación que el pit bull, el Diablo de Tasmania del mundo canino. ¿Quién dice que por ser un perro tengas que ser inofensivo, alegre y siempre fiel? ¡Si quieres ser tu propio mejor amigo, el zorro en el gallinero, el paquete Lupomorfo es para ti!

Características de Juego: Hay dos versiones del paquete Lupomorfo.



Una es relativamente menor, la otra es una modificación completa. Los elementos del paquete se pueden mezclar y combinar según se solicite.

Menor: Modificación Facial Menor (orejas en punta, nariz de perro y grandes ojos castaños; con este método se pueden simular doguillos y bulldogs), Colmillos Naturales, Piel Sintética. 1.900 ed en total. Cirugías: 1 Menor, 2 Insignificantes (900 ed). PH=3 1/2D6.

Completa: Modificación Facial Importante, Morro (corto o largo), Colmillos Naturales, Cola, Patas Digitigradas, Alteración de Piel (pela). 20.000 ed en total. Cirugías: 1 Crítica, portante, 2 Menores, 2 Insignificantes (5.400 ed). PH=15D6. (Con morro largo, 21.000 ed en total. Cirugías: 1 Crítica, 2 Importantes, 1 Menor, 2 insignificantes. PH 16D6).

Opciones Populares: Ciberoidos mejorados, olfato amplificado, injertos musculares (para los pit-bulls abusones y los grandes perros musculosos).

He aquí a los dragones

Votada la forma exótica más intimidante de todas, el Hombre-Dragón es perfecto para aquellos que quieren enviar un claro mensaje. Nada puede resistir ante este coloso blindado. Desde luego, no puedes escupir fuego. ¿Y qué? ¿Quién necesita fuego cuando llevas un subfusil H&K en la mano? ¡Esta forma significa que probablemente no necesitarás usarlo!

¿Te tiente, pero temes asustar a las chicas? ¡No te preocupes! Un estudio independiente ha descubierto que los Hombres-Dragón se clasifican en el mismo puesto en la escala sexual que los felinos, y a veces incluso más arriba! Hay algo en una torre inhumana de fuerza y dientes que despierta un placer culpable en lo más profundo de la psique humana. ¡Después de todo, todo el mundo ama los dinosaurios!

Los Lagartos Terribles caminan de nuevo sobre la tierra. ¡Únete a ellos como el *Humanisaurus Rex*!

Características de Juego: Modificación Facial Importante, Morro (corto), Colmillos Naturales, Cola, Alteración de Piel (Escamas). 16.000 ed en total. Cirugías: 1 Importante, 2 Menores, 2 Insignificantes (2.900 ed). PH=9D6. Las opciones más comunes incluyen las escamas gruesas, las garras naturales (o retráctiles), la cola de combate, el sentido del olfato amplificado, los ojos termográficos y los injertos musculares. A algunos les gusta poner patas digitigradas para potenciar su aspecto de dinosaurio.



Juguetes

Son el alma auténtica de cualquier fiesta. El "exótico erótico" es siempre un invitado bienvenido y popular. ¿Qué es lo que diferencia a un juguete de otros exóticos normales? Esos "pequeños extras ocultos en la manga", por decirlo de alguna forma. Pierde tus inhibiciones. Conviértete en un maestro (o maestra) del placer físico. ¿Quién necesita drogas o llenarse de cables el centro de placer? Complácete a ti mismo y a los demás, con tan sólo unas pocas "mejoras".

Descargo: Los rumores de que Biotechnica convierte a personas en juguetes exóticos contra su voluntad son falsos; como puede verse fácilmente abajo, Biotechnica exige una renuncia legal, donde se expresa la voluntariedad y que la protege contra cualquier acción legal infundada, antes de permitir que ninguna persona adquiera este paquete de accesorios y se lo instale. Cualquier incidente probado de "fabricación" de juguetes se deben a agencias sin escrúpulos no relacionadas con Biotechnica.

Advertencia: Biotechnica se niega a instalar este paquete a persona alguna sin una renuncia firmada que indique que el solicitante desea convertirse en juguete y que absuelve a Biotechnica de toda responsabilidad legal por cualquier aberración psicológica o problema que surja debido a él.

Características de Juego: La modificación "juguete" se añade normalmente a una conversión exótica ya existente, pero puede adquirirse sin ellas. Los juguetes suelen tener sus puntuaciones de atractivo incrementadas a un mínimo de 10 y hasta un máximo de 12. Este paquete incluye un implante "Mr. Studd/Señora de la Medianoche™", un Amplificador Táctil (conectado al implante sexual), un Zócalo para Chips, con el chip Amante Máximo y uno de Comportamiento (el sesgo de conducta específico es escogido por el usuario de acuerdo con sus deseos y patrones emocionales; en cualquier caso, estimula la libido), y, finalmente, un Implante Anticonceptivo. 3.000 ed en total. Cirugías: 1 Importante, 4 Insignificantes (2.300 ed). PH=3 1/2D6. De forma opcional, y por 150 ed adicionales, se pueden enlazar los impulsos de placer de la actividad sexual al Amplificador Táctil. Esto puede llevar a una adicción a dicha actividad, además de a una sobrecarga física o nerviosa.



INDICE

CIBEREQUIPO 3

Blindaje subcutáneo	7
Blindaje subcutáneo graduado	7
Cabrestante	5
Ciberdedos "digits"	4
Cibermanos exclusivas Cytech	5
Ciberpies con anclaje	5
Contador de muertos	6
Control. de la glándula de color	6
Enlace para memoria mojada	6
Lanzador tri-dardo	6
Mejora nanoóptica	8
Ojo remoto	9
Opciones para optiescudos Kiroshi	5
Ordenador corporal Zetatech	8
Pantalla subdérmica	8
Pistola de desenfundado rápido	6
Placa corporal completa	9
Tejido dérmico mejorado	9
Vampiros retráctiles	9

EQUIPO 10

Analizador ambiental Geotech	11
Analizador de voz Chivato	20
Anulador de micros	20
Armadura médica de combate	19
Atuendo camaleón Militech M96	27
Autobronceador	33
BBS de realidad virtual Microtech	12
Brazaletes de baile Ritmo corporal	26
Cámara autónoma Nikkon América	11
Cámaras holográficas Kodagraphix	30
Campo protector Secsystems	12
Cerradura magnética Secsystems	13
Cibercámara remota Kiroshi Optics	13
Codificador de comunicaciones	22
Collar de detención Secsystems	13
Compumods Zetatech	18
Conector de radio de seguridad	22
Cuaderno electrónico mead	12
Deckmate	24
Detector de micrófonos	20
Detector de radar Arasaka Omnitech	21
Devocionario electrónico DDI	13
Electrobatería portátil	13

Escáner de identificación tota	22
Escudo de datos Trittech	17
Estuche criogénico portátil Frostech	13
Gafas de algoritmos IG Net-vision	24
Generador ciberholográfico	30
Generador de ruido blanco	22
Gibson battlegear "Intruso"	28
Guitarra Washburn Soundmachine	26
Holotanques Datatel	29
Inforeloj "Tesorero" Datatel	16
Maletín ejecutivo Arasaka Jetsetter	21
Medias blindadas	28
Mejoras para la unidad de RV Rush	34
Mejoras para teléfonos	33
Micrófonos láser Arasaka "Komaku"	20
Microordenador "Libro negro"	15
Microordenador Zetatech "Libro-e"	14
Miniordenador EBM "PCX"	14
Nutrisuplemento Biotechnica	11
Ordenador portátil Hybrid™	19
Pantalla flexible	16
Perfume Ninfa	11
Pinchador de líneas Omega	21
Presentador frontal de datos	17
Procesadores de lenguaje	15
Puertas escáner Arasaka "Scanway"	23
Rastreador de emisiones	21
Robot asesino y espía AACD	32
Rotocóptero Bell "Abejorro"	31
Serie "experto" de Direct Dataware	16
Sintetizador de DPI "Caja negra"	25
Sistema de aprendizaje académico	34
Sistema de M73 "Espejismo"	28
Sistema de entretenimiento virtual	34
Sistemas de control remoto	30
Terminal Microtech IIKL-4	15
Unidades MÓDEM Datatel	17
Vehículo ligero Militech RPV-	31
Vehículo Mitsubishi "Vagabundo"	31
Vibraventanas CCI BRL-3014	20
Videófono Datatel	12
Videomuro	34
Villanos virtuales Segatari	34
Visores holográficos Holopantalla	29
Zetatech D2-3000 "Armdeck"	25

ARMAS 35

Acelerador Rhinemetall CEM-85	38
Api - perforante incendiaria	46
Bomba fétida	49
Cámara para armas	50
Cañón Colt-Mauser M-2X	40
Cañón polímero de un disparo	36
Cartera Táser	45
Codificación de seguridad	50
Láser/microondas acoplables para fusil	39
Cuchillo con resorte	45
Cuchillo de hoja expansible	44
Chip 091	50
Dispositivo de control de multitudes	43
Estallido	49
Flechettes de fragmentación Kendachi	46
Fusil Cyborg Militech	36
Fusil de antimateria Militech AM 3	41
Fusil de impulsos Techtronica M40	39
Fusil de microrreactores Tsunami Arms	36
Granada de pintura	49
Granada dispersora	49
Granadas para pistola de 25mm Militech	48
Lanzamisiles urbano Militech	41
Lanzarredes	37
Mejora de munición electrotérmica	50
Micromisiles	49
Militech PDU-3	42
Mofeta	45
Monocable Kendachi	44
Monolátigo Kendachi	44
Motocuchillo IMI	44
Multi-magnum Luigi Franchi "King buck"	38
Munición de propósito doble (dp)	46
Munición poco letal	47
Narcotiza-chorizos	45
Nova Citygun .338	40
Pistola de aire comprimido	42
Pistola voltaica Techtronica modelo 009	43
Proyectil salpicador	47
Rebanador de Urban Technologies	47
Revolver Stein & Wasserman "Tri-star"	37
Táser II	45

EQUIPOS 51

Autojoks	61
Equipo-c	54
Esfera	52
Lifetime Escort Services	53
Orion	58
Servicios Cibernéticos de Intervención	57

CONVERSIÓN CORPORAL TOTAL 63

Aquarius	67
Brimstone	74

Clase Alpha	66
Copernicus	69
Dragón	80
Eclipse	71
Ejecutor	73
Gemini	76
Opciones para conversiones corporales	84
Sansón	79
Wingman	77

VEHÍCULOS 86

Aeronave familiar	88
Ashigaru	93
AV-3 "Aerocop"	87
Barcaza aérea India	99
Bermuda	94
Cisne	90
Crowder	91
Crucero de línea Reina del Cielo	100
Chevy del 17 Toyo-Chevrolet	92
Darkwing	94
Dirigible publicitario "Madison Avenue"	100
Fed-Boeing Falcon	96
GD F-36 Comet	95
GD Hummingbird	97
Interceptor Max	92
Lockheed-Cessna Pinto	98
Mach	89
Mdd F-33 Wasp	96
Nissan Ford Fanmaster	89

EXÓTICOS 101

¡Atrapa a ese tigre!	107
¡Largo, bicho!	108
Acuaformas	108
Conejo	105
Costes y efectos de la terapia	102
El perro fiel	109
El superhombre	107
Elfo	105
Enano/mediano	105
He aquí a los dragones	109
Hombre pez	106
Injertables	106
Juguetes	110
Katnip	104
Necesidades de oso	106
Orco/trasgo	106
Roedor	104
Serpiente	105
Troll/ogro	106

ESTA AQUÍ...

El número de este año de la guía de estilo del siglo XXI...

CHROMEBOOK 2

Haz una entrada espectacular con lo último en ciberequipo ; date un buen garbeo con los mejores vehículos ; reparte unas cuantas balas a los Euros con las armas más avanzadas jamás fabricadas...esta es la esencia de Cyberpunk, los artículos de consumo que tus personajes necesitan para marcar la diferencia en las calles de Night City.

Chromebook 2 presenta nuevos dispositivos electrónicos, chips, software, equipo corporal y bioescultura exótica para el Eurodecadente o el nuevo rico. Es lo necesario para aquellos que quieren ser más que perfectos...los reyes de la jungla de asfalto.

Además, disponibles por primer vez : las Conversiones Corporales Totales- lo último es repuestos cibernéticos.

Todo esto y mucho más en el Chromebook de este año. ¡Ya tienes el Metal, ahora púlelo y afílalo !



UN SUPLEMENTO
PARA CYBERPUNK



**R. TALSORIAN
GAMES, INC.**

Publicado por M+D.

Calle Plaza, 15. 28043 Madrid.

M+D es un sello editorial de La Factoría de Ideas.

Copyright 1996 R. Talsorian Games Inc.

Cyberpunk y Chromebook 2 son marcas registradas de R. Talsorian Games

Inc. Todos los derechos reservados.

CP110